Panasonic

cev.fr

# Mode d’emploi **Vol.1**

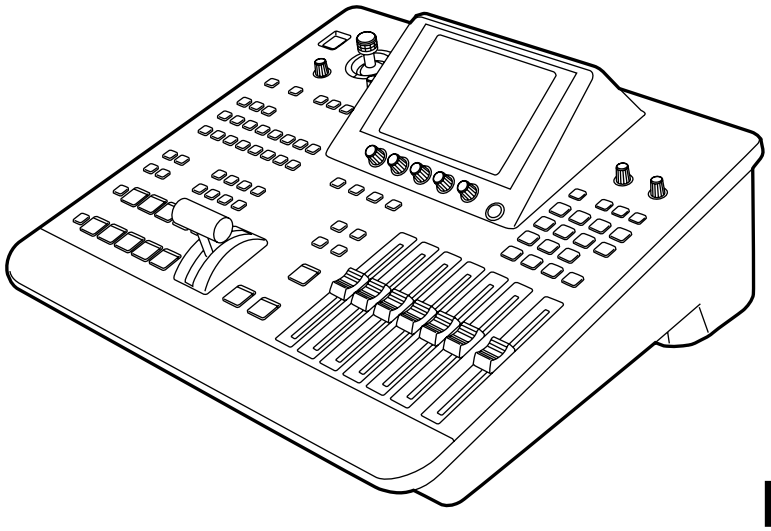
## Mélangeur AV numérique

Nº de modèle **AG-HMX100P**

Nº de modèle **AG-HMX100E**

## Volume 1

Remarquez que le vol. 1 du mode d’emploi décrit les opérations de base du mélangeur AV numérique.
Pour plus de détails sur les opérations avancées du mélangeur AV numérique, consultez le vol. 2 du mode d’emploi (fichier PDF) compris sur le CD-ROM fourni.



3D PROFESSIONAL

HDMI™ HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Avant d’utiliser ce produit, veiller à lire attentivement ce manuel et le conserver pour un usage ultérieur.

FRENCH

M0810RI0 -PS

VQT2U23(F)

# Lire ces informations en premier! (Pour AG-HMX100P)

Le symbole de l'éclair dans un triangle équilatéral indique la présence d'une tension suffisamment élevée pour engendrer un risque de chocs électriques.

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral indique que le manuel d'utilisation inclus avec l'appareil contient d'importantes recommandations quant au fonctionnement et à l'entretien de ce dernier.

**AVERTISSEMENT:**
Cet appareil doit être mis à la terre.
Pour que l'appareil fonctionne avec une entière sécurité, la fiche à trois broches fournie avec l'appareil doit être branchée dans une prise secteur standard à trois broches reliée à la terre par l'installation électrique de l'immeuble.
Si l'on doit utiliser des rallonges, elles seront à 3 contacts avec conducteur de terre. Des rallonges ne respectant pas ces exigences peuvent entraîner des accidents mortels.
Le fait que l'appareil fonctionne de façon satisfaisante ne veut pas dire que la mise à la terre a été effectuée et que l'installation est sûre.
Pour plus de sécurité, si l'on a quelque doute que ce soit concernant un électricien.

**AVERTISSEMENT:**
- Pour réduire les risques d'incendie ou de choc électrique, évitez d'exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.
- Pour réduire tout risque de feu ou de choc électrique, éloigner l'appareil des liquides. Utiliser et ranger uniquement dans un endroit ne risquant pas de recevoir des gouttes ou d'être aspergé de liquides, et ne pas mettre de récipient renfermant des liquides sur le dessus de l'appareil.

**AVERTISSEMENT:**
La fiche du cordon d'alimentation doit être facilement accessible.
La prise de courant (prise secteur) doit être installée à proximité de l'appareil et facilement accessible.
Pour déconnecter complètement cet appareil du secteur, débranchez la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.

**AVERTISSEMENT:**
Pour maintenir une bonne ventilation, ne pas installer ni placer l'appareil dans une étagère, un meuble encastré ni aucun endroit confiné.
Pour éviter tout risque de choc électrique ou de feu dû à une surchauffe, vérifier qu'aucun rideau ni aucun autre matériau ne fait obstacle à la ventilation.

**AVERTISSEMENT:**
Pour éviter tout risque d'incendie, de chocs électriques ou d'interférences, n'utiliser que les accessoires recommandés.

**AVERTISSEMENT:**
Cet appareil peut être mis en service sur la tension d'une plage de 100 – 240 V C.A.
Le réglage autre que à 120 V c.a. n'est pas prévu pour utilisation au Canada ou aux États-Unis d'Amérique.
L'utilisation d'une tension de secteur autre que à 120 V C.A. peut exiger une fiche différente.
Consulter un centre de service Panasonic autorisé local ou à l'etranger pour le choix de l'adaptateur approprié.

**AVERTISSEMENT:**
Une trop grande pression sonore dans les écouteurs ou le casque peut provoquer une perte d'audition.

informations concernant la sécurité.

# IMPORTANTES MISES EN GARDE

1) Lire ces instructions.
2) Conserver ces instructions.
3) Respecter ces instructions.
4) Suivre toutes les instructions.
5) Ne pas utiliser cet appareil près de l'eau.
6) Nettoyer avec un chiffon sec seulement.
7) Ne pas bloquer les ouvertures pour ventilation. Installer selon les directives du fabricant.
8) Éloigner l'appareil de toute source de chaleur telle que radiateurs et autres éléments de chauffage (incluant les amplificateurs).
9) Ne pas tenter de contourner les mesures de sécurité des fiches polarisées ou de mise à la terre. Une fiche polarisée possède une lame plus large que l'autre. Une fiche avec mise à la terre possède une troisième broche pour la mise à la terre. Si la fiche ne peut pas être branchée, communiquer avec un électricien pour faire changer la prise de courant.
10) Protéger le cordon secteur de manière qu'il ne soit pas piétiné ou écrasé par des objets. Faire particulièrement attention à ses extrémités de branchement, y compris sa fiche.
11) N'utiliser que les accessoires recommandés par le fabricant.
12) Ne placer l'appareil que dans une baie ou un support recommandé par le fabricant. Déplacer la baie ou le support avec le plus grand soin afin d'en éviter le renversement.
13) Débrancher durant un orage ou lors de non-utilisation prolongée.
14) Confier toute réparation à un technicien qualifié. Faire réparer l'appareil si le cordon ou la fiche a été endommagé, si l'appareil a été mouillé, si un objet est tombé sur l'appareil, s'il a été exposé à la pluie ou à de l'humidité, s'il ne fonctionne pas normalement ou s'il a été échappé.

S3125A

# Lire ces informations en premier! (Pour AG-HMX100E)

**AVERTISSEMENT:**
Cet appareil doit être mis à la terre.
Pour que l'appareil fonctionne avec une entière sécurité, la fiche à trois broches fournie avec l'appareil doit être branchée dans une prise secteur standard à trois broches reliée à la terre par l'installation électrique de l'immeuble.
Si l'on doit utiliser des rallonges, elles seront à 3 contacts avec conducteur de terre. Des rallonges ne respectant pas ces exigences peuvent entraîner des accidents mortels.
Le fait que l'appareil fonctionne de façon satisfaisante ne veut pas dire que la mise à la terre a été effectuée et que l'installation est sûre. Pour plus de sécurité, si l'on a quelque doute que ce soit concernant la mise à la terre, consulter un électricien.

**AVERTISSEMENT:**
- Pour réduire les risques d'incendie ou de choc électrique, évitez d'exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.
- Pour réduire tout risque de feu ou de choc électrique, éloigner l'appareil des liquides. Utiliser et ranger uniquement dans un endroit ne risquant pas de recevoir des gouttes ou d'être aspergé de liquides, et ne pas mettre de récipient renfermant des liquides sur le dessus de l'appareil.

**AVERTISSEMENT:**
Ne pas dévisser le couvercle.
Pour réduire tout risque d'électrocution, ne pas retirer le couvercle. Il ne se trouve à l'intérieur aucune pièce qui puisse être réparée par l'utilisateur.
Confier toute réparation à un personnel qualifié.

**AVERTISSEMENT:**
La fiche du cordon d'alimentation doit être facilement accessible.
La prise de courant (prise secteur) doit être installée à proximité de l'appareil et facilement accessible.
Pour déconnecter complètement cet appareil du secteur, débranchez la fiche du cordon d'alimentation de la prise de courant.

**AVERTISSEMENT:**
Pour maintenir une bonne ventilation, ne pas installer ni placer l'appareil dans une étagère, un meuble encastré ni aucun endroit confiné.
Pour éviter tout risque de choc électrique ou de feu dû à une surchauffe, vérifier qu'aucun rideau ni aucun autre matériau ne fait obstacle à la ventilation.

**AVERTISSEMENT:**
Pour éviter tout risque d'incendie, de chocs électriques ou d'interférences, n'utiliser que les accessoires recommandés.

**AVERTISSEMENT:**
Une trop grande pression sonore dans les écouteurs ou le casque peut provoquer une perte d'audition.

informations concernant la sécurité.

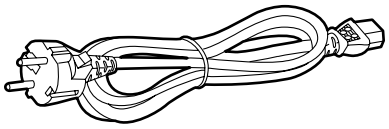
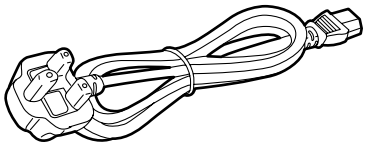
Si vous n'allez pas utiliser l'unité d'un moment, mettez l'appareil hors tension et déconnectez le câble d'alimentation de la prise murale.

# Avertissement concernant le cordon d'alimentation

**POUR VOTRE PROPRE SÉCURITÉ, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE TEXTE SUIVANT.**

Cet appareil est équipé de 2 types de cordon d'alimentation. L'un est pour l'Europe continentale, etc., l'autre pour le Royaume-Uni exclusivement.

Dans chacune des régions respectives, le cordon d'alimentation adéquat doit être utilisé; l'utilisation de l'autre cordon n'étant pas possible.

| **POUR L'EUROPE CONTINENTALE, ETC.** | **POUR LE ROYAUME-UNI EXCLUSIVEMENT** |
|---|---|
| Ne doit pas être utilisé au Royaume-Uni. | |
|  |  |

**POUR LE ROYAUME-UNI EXCLUSIVEMENT**

Cet appareil est équipé d'une fiche secteur moulée à trois broches pour votre sécurité et commodité.

Un fusible de 13 ampères est inséré dans cette fiche.

Si vous devez remplacer le fusible, veillez à ce que les caractéristiques nominales du fusible de remplacement soient de 13 ampères et qu'il est agréé par ASTA ou BSI pour la norme BS1362.

Vérifiez la présence du symbole ASTA ◈ ou du symbole BSI ♡ sur le corps du fusible.

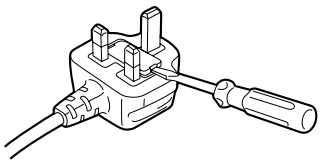
Si la fiche dispose d'un couvercle de fusible amovible, vous devez veiller à le remettre en place une fois le fusible remplacé.

Si vous perdez le couvercle de fusible, la fiche ne doit pas être utilisée avant l'obtention d'un couvercle de remplacement.

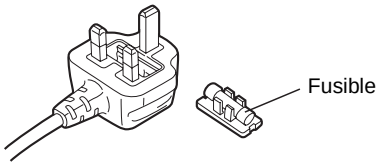
Un couvercle de fusible de remplacement peut être acheté chez votre revendeur Panasonic local.

**Comment remplacer le fusible**

1.Ouvrez le logement du fusible avec un tournevis.



2.Remplacez le fusible.




informations concernant la sécurité.

# NOTE D'INFORMATION SUR LA CEM POUR L'ACHETEUR/ UTILISATEUR DE L'APPAREIL

## 1. Normes applicables et environnement de fonctionnement (AG-HMX100E)

**L'appareil est conforme:**

- aux normes EN55103-1 et EN550103-2 1996.11, et
- aux environnements électromagnétiques E1, E2, E3 et E4

## 2. Conditions requises pour obtenir la conformité aux normes ci-dessus

**<1> Equipements périphériques à connecter à l'appareil et câbles de connexion spéciaux**

- L'acheteur/utilisateur est invité à utiliser uniquement des équipements recommandés par notre société comme équipements périphériques à connecter à l'appareil.
- L'acheteur/utilisateur est invité à n'utiliser que les câbles de connexion décrits ci-dessous.

**<2> Pour les câbles de connexion, utilisez des câbles blindés appropriés à l'utilisation de l'appareil.**

- Câbles de connexion signal vidéo
  Utilisez des câbles coaxiaux blindés, conçus pour des applications à haute fréquence du type 75 ohms, pour la SDI (Serial Digital Interface).
  Les câbles coaxiaux, conçus pour des applications à haute fréquence du type 75 ohms, sont conseillés pour les signaux vidéo analogiques.
- Câbles de connexion signal audio
  Si votre appareil prend en charge les signaux audio numériques série AES/EBU, utilisez des câbles conçus pour AES/EBU.
  Utilisez des câbles blindés, qui assure des performances de qualité pour les applications de transmission haute fréquence, pour les signaux audio analogiques.
- Autres câbles de connexion (IEEE1394, USB)
  Utilisez des câbles blindés, qui assurent des performances de qualité pour les applications haute fréquence, comme câbles de connexion.
- Lors du raccordement à la borne de signal DVI, utilisez un câble avec un noyau de ferrite.
- Si votre appareil est fourni avec un ou plusieurs tore(s) magnétique(s), ils doivent être fixés sur le(s) câble(s) selon les instructions figurant dans la présent manuel.

## 3. Niveau de performance

Le niveau de performance de l'appareil est équivalent ou supérieur au niveau de performance requis par les normes en question.

Cependant, l'appareil pourrait être affecté de façon négative par des interférences s'il est utilisé dans un environnement CEM, tel qu'une zone où de forts champs électromagnétiques sont générés (par la présence de pylônes de transmission, téléphones portables etc.). Pour réduire au minimum les effets négatifs des interférences sur l'appareil dans des cas de ce genre, il est conseillé d'adopter les mesures suivantes en ce qui concerne l'appareil concerné et son environnement de fonctionnement:

1. Placez l'appareil à une certaine distance de la sources des interférences.
2. Changez la direction de l'appareil.
3. Changez la méthode de connexion utilisée pour l'appareil.
4. Connectez l'appareil à une autre prise électrique sur laquelle l'alimentation n'est partagée par aucun autre appareil.

En accord avec la directive 2004/108/EC, article 9(2)
Panasonic Testing Centre
Panasonic Service Europe, une division de Panasonic Marketing Europe GmbH
Winsbergring 15, 22525 Hamburg, F.R. Allemagne

# Table des matières

## Volume 1 (Ce livre)


**Conseils d'utilisation .....2**

**PRÉSENTATION .....3**
**Caractéristiques ..... 3**
**Fonctions de mélangeur audiovisuel ..... 4**
**Accessoires ..... 5**
**Composants et fonctions ..... 6**
Panneau des opérations (avant)..... 6
Zone de connecteur (arrière)..... 8

**Opérations de base .....9**
**Exemples de configuration de système..... 9**
Système de traitement vidéo SD..... 9
Système de traitement vidéo HD ..... 10
Système avec contrôleur externe ..... 11
**Mise sous tension ..... 12**
Mise hors tension..... 12
**Configuration initiale..... 12**
Réglages HD/SD..... 12
Écran de réglage ..... 13
Opérations de base des menus ..... 14
Écran du menu [SETUP] (opération de configuration)..... 15
Réglage du mode de démarrage [MODE] ..... 15
Modification des motifs directs [DIRECT PATTERN]. 16
Réglage des sources d'entrée vidéo et audio [AUDIO VIDEO]..... 17
Réglage du format vidéo [VIDEO FORMAT] ..... 19
Réglage de bus [BUS]..... 20
Réglage des canaux audio [AUDIO CH] ..... 20
Réglage des atténuateurs audio [AUDIO FADER] ... 21
Écran du menu [INT VIDEO] (réglage de vidéo interne)..... 22
Réglage du cache arrière [BACK MATTE]..... 23
Émission des barres de couleur [COLOR BAR]..... 24
Utilisation d'images fixes ou de séquences vidéo comme vidéo interne [MEMORY]..... 24
Utilisation d'une entrée vidéo provenant d'un PC [PC1]..... 27
**Commutation ou combinaison de vidéo ..... 28**
Sélection de la vidéo et du son source..... 28
Vérification (prévisualisation) de vidéo et de son..... 28
Ajustement du niveau de sortie audio ..... 28
Transition AB ..... 29
Transition de programme présélectionné ..... 30
Incrustation ..... 30
Incrustation finale (DSK) ..... 32
Fondu ..... 33

**Avant de contacter le service d'assistance .....34**
**Dépannage ..... 34**

**Caractéristiques techniques .....35**
**Format du signal pris en charge par l'appareil..... 37**
**Format de signal pris en charge sur l'appareil en mode 3D ..... 38**

**Index .....39**


## Volume 2 (CD)


**Chapitre 1 Application d'effets à la vidéo et au son**

**Chapitre 2 Enregistrement des réglages et effets**

**Chapitre 3 Commutation de vidéo 3D**

**Chapitre 4 Réglage de l'environnement de fonctionnement**

**Index**

**Liste de motifs de transition**

**Liste de motifs d'incrustation**



■ « HDMI », le logo HDMI et « High-Definition multimedia interface » sont des marques commerciales ou déposées de HDMI Licensing LLC.

■ Les autres noms de sociétés et de produits sont des marques commerciales ou déposées de leurs propriétaires respectifs.


### Pages de référence

■ Consultez les pages affichées comme « → page 00 » pour obtenir davantage d'informations.

# Conseils d’utilisation

N’utilisez pas cet appareil près de transmetteurs radio ou d’appareils à haute tension et évitez la création d’électricité statique car elle peut entraver l’enregistrement des images, du son, affecter le fonctionnement, les LED (signalisation) ainsi que d’autres aspects similaires.

Éloignez cet appareil d’autres équipements qui peuvent générer des champs magnétiques ou des ondes électromagnétiques.
Les champs électromagnétiques puissants générés par les haut-parleurs ou les moteurs de taille peuvent entraver l’enregistrement d’images et/ou de son.

Les cristaux liquides sont des éléments de très haute précision, avec une efficacité de 99,99 % des pixels. Cela signifie que moins de 0,01 % des pixels peuvent ne pas s’allumer ou rester allumés en permanence. Ces phénomènes sont normaux.

- La vitesse de réponse, la luminosité et le contraste des cristaux liquides peuvent varier en fonction de la température de fonctionnement et de l’angle de visualisation.
- Utilisez la commande CONTRAST pour obtenir un affichage plus clair si nécessaire.

Évitez d’infliger des vibrations, des chocs ou de l’électricité statique à cet appareil pendant son utilisation.
Si vous devez transporter cet appareil, prenez soin à ne pas lui faire subir de vibrations ou de chocs excessifs.

# PRÉSENTATION

Le modèle AG-HMX100P/HMX100E de Panasonic est un mélangeur audiovisuel numérique compatible HD/SD, équipé des fonctions principales des mélangeurs vidéo, des boîtes d'effets numériques et des mélangeurs audio.



## Caractéristiques

### Effets de commutation/combinaison vidéo

Le traitement vidéo peut être effectué à l'aide de l'effet de volet, de mixage, d'incrustation de chrominance, d'incrustation de luminance, des combinaisons du générateur d'effets vidéo numériques (DVE), ainsi que les fonctions d'incrustation finale (DSK) et de fondu.

### Effets numériques variés

Les effets souhaités peuvent être ajoutés à la vidéo, comme celui de fixe, de strobo, de négatif, de monochrome, de multi-strobo (division en 4, 9 ou 16 segments), de miroir, de mosaïque et de peinture. Le mode d'affichage est sélectionnable entre Field et Frame pour les effets de fixe, de strobo et de multi-strobo.

### Mixage audio

Vous pouvez ajuster et mélanger dix jeux de sources d'entrée audio.

### Mémoire d'événement

Vous pouvez stocker jusqu'à 100 motifs de réglage de cet appareil en tant qu'« événements ».

### Sortie multivue et sortie auxiliaire (AUX)

Outre les connecteurs pour la sortie de programme*1 et la sortie de prévisualisation*2, cet appareil dispose de connecteurs multivue utilisés pour afficher toutes les sources d'entrée sur le même écran, et de connecteurs AUX pour des sorties variées.

### Affichage en forme d'onde

La sortie multivue affiche les formes d'onde pour la vérification du signal d'entrée sur le moniteur.

### Prise charge de caméra 3D

Deux paires de canaux L et R sont disponibles pour recevoir des sources vidéo de caméra 3D et vous pouvez commuter celles-ci.

### Connexion de contrôleur externe

Les connecteurs GPI et RS-232C sont équipés pour la connexion d'un contrôleur externe.

### Contrôle de projecteur

Vous pouvez contrôler depuis cet appareil un projecteur Panasonic connecté, pour le mettre sous/hors tension et contrôler l'obturateur (contrôle RS-232C).

### Synchroniseur d'images

Le synchroniseur d'images intégré peut servir à aligner les images de toutes les sources d'entrée, ce qui ne nécessite aucune synchronisation des signaux d'entrée.

### Référence avancée

Le signal de référence est émis avec la phase verticale avancée pour les signaux d'entrée.

---

*1 Sortie de programme : Sortie vidéo et sonore finale émise depuis cet appareil, avec les effets appliqués.

*2 Sortie de prévisualisation : Sortie vidéo et sonore pour la vérification d'effets avant leur application.

# Fonctions de mélangeur audiovisuel

Voici des exemples d'opérations pour la production vidéo avec les fonctions de mélangeur audiovisuel.

**Opérations de base (consultez « Mode d'emploi Volume 1 »)**

**Opérations appliquées (consultez le manuel PDF sur le CD-ROM, « Mode d'emploi Volume 2 »)**

Configuration d'un système (→ page 9)

↓

Démarrage de l'appareil (→ page 12)

↓

Configuration (→ page 12)
- Réglage du mode de démarrage (→ page 15)
- Modification des motifs directs (→ page 16)
- Réglage des sources d'entrée vidéo et audio (→ page 17)
- Réglage du format vidéo (→ page 19)
- Réglage de bus*1 (→ page 20)
- Réglage des canaux de sortie audio (→ page 20)
- Réglage de l'atténuateur audio (→ page 21)
- Réglage de la vidéo interne (→ page 22)
- Réglage de vidéo créée sur un PC (→ page 27)

← Réglage de l'environnement de fonctionnement (→ page Vol.2-27)
- Réglage du système (→ page Vol.2-27)
- Réglage de la mémoire (→ page Vol.2-28)
- Réglage du niveau audio (→ page Vol.2-28)
- Réglage de synchronisation externe (→ page Vol.2-29)
- Détails des réglages pour la connexion d'un PC (→ page Vol.2-29)
- Réglage pour l'interface externe (→ page Vol.2-29)

↓

Sélection de la vidéo à utiliser (→ page 28)

← Utilisation de vidéo 3D (→ page Vol.2-23)

↓

← 
- Réglage vidéo (→ page Vol.2-14)
- Réglage/mixage sonore (→ page Vol.2-18)

↓

- Réglage de l'effet de commutation (transition) vidéo (→ page 29)
- Insertion (incrustation) de caractères ou graphiques dans une vidéo (→ page 30)
- Réglage de l'incrustation finale (→ page 32)
- Réglage de l'effet de fondu (→ page 33)

←
- Réglage du motif de volet de transition (→ page Vol.2-3)
- Réglage de l'incrustation de motif (→ page Vol.2-5)
- Réglage de l'incrustation de chrominance (→ page Vol.2-6)
- Réglage de l'incrustation de luminance (→ page Vol.2-8)
- Réglage de l'incrustation de titre (→ page Vol.2-8)
- Réglage avancé de l'incrustation finale (→ page Vol.2-11)

↓

Exécution de transition ou d'incrustation (→ pages 29 à 33)

← Enregistrement des réglages (→ page Vol.2-20)

↓

Vérification (prévisualisation) de vidéo et de son (→ page 28)

*1 Bus : Concerne le chemin d'accès des signaux d'entrée et de sortie provenant de et reçus par cet appareil. Vous pouvez choisir entre le système de bus AB et le système présélection/programme sur cet appareil (→ page 20).

# Accessoires

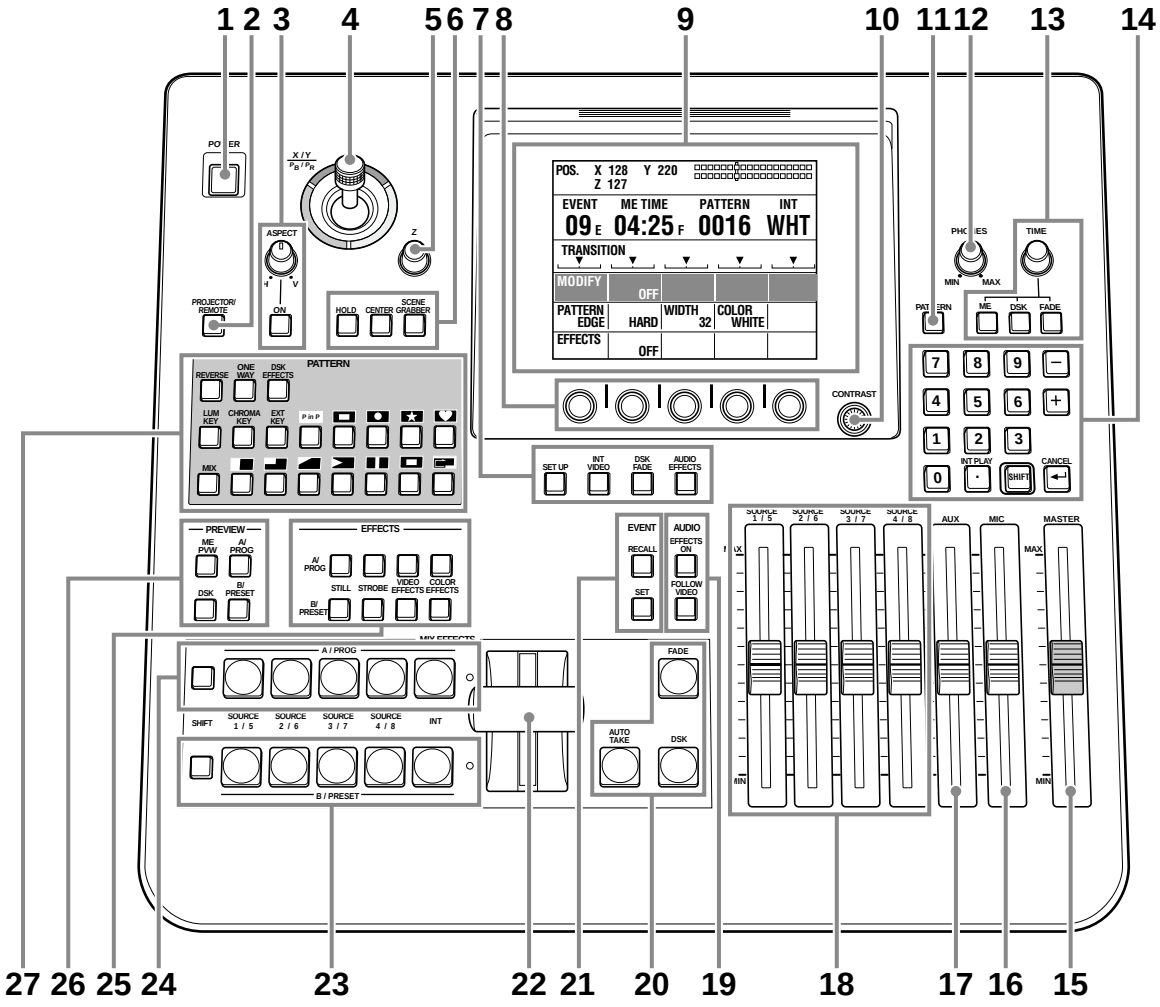
Câble d’alimentation ×1 pour AG-HMX100P, ×2 pour AG-HMX100E
CD-ROM ×1

◆ **REMARQUE**

- **Veillez à mettre les emballages au rebut d’une façon appropriée lorsque vous avez déballé le produit.**
- **Consultez votre fournisseur pour tout achat d’accessoire.**

# Composants et fonctions

## Panneau des opérations (avant)




1 **Touche POWER (→ page 12)**

2 **Touche PROJECTOR/REMOTE (→ pages 11, Vol.2-29)**

3 **Commande et touche ASPECT (→ page 31)**

4 **Manette (→ pages 13, 22, 23, 28, 29, Vol.2-6 , Vol.2-13)**

5 **Commande rotative Z (→ pages 13, 22, 24, 31, Vol.2-14)**

6 **Touche HOLD (→ pages 29, 31)**

**Touche CENTER (→ pages 29, 36, Vol.2-14)**

**Touche SCENE GRABBER (→ page 31)**

7 **Touches de menu**

- **Touche SETUP (→ page 15)**
- **Touche INT VIDEO (→ page 22)**
- **Touche DSK FADE (→ page Vol.2-11)**
- **Touche AUDIO EFFECTS (→ page Vol.2-18)**

8 **Commandes rotatives 1 (colonne de gauche), 2, 3, 4 et 5 (colonne de droite) (→ pages 13, 14)**

9 **Écran LCD (→ page 13)**

10 **Commande CONTRAST (→ page 14)**

11 **Touche PATTERN (→ page 30)**

12 **Commande PHONES (→ page 28)**

13 **Commande et touches rotatives TIME**

- **Commande rotative TIME (→ pages 30, 32, 33, Vol.2-10)**
- **Touche de réglage ME*1 (→ page 30)**
- **Touche de réglage DSK (→ page 32)**
- **Touche de réglage FADE (→ page 33)**

14 **Zone de touches numériques**

- **Touches numériques (0 à 9) (→ pages 30, 32, 33, Vol.2-21 , Vol.2-22)**
- **Touche – (moins) (→ pages 30, Vol.2-21, Vol.2-22)**

*1 ME : M et E signifient respectivement Mix (mélange) et Effect (effet). Cette fonction sert au mélange et à la commutation des deux entrées A et B.

- **Touche + (plus) (→ pages 30, Vol.2-21, Vol.2-22)**
- **Touche . (point)*1 (→ pages 27, Vol.2-22)**
- **Touche SHIFT (→ pages 21, 22, 24, 27, 28, Vol.2-4, Vol.2-10 , Vol.2-14 , Vol.2-16)**
- **Touche ↵ (confirmer)*2**

**15 Atténuateur MASTER (→ page 28)**

**16 Atténuateur MIC (→ pages 21, 22, 28)**

**17 Atténuateur AUX (→ pages 21, 22, 28)**

**18 Atténuateurs SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 (→ page 21)**

**19 Touche d'exécution AUDIO EFFECTS (→ page Vol.2-18)**

**Touche AUDIO FOLLOW VIDEO (→ pages 29, 33, Vol.2-18)**

**20 Touche d'exécution FADE (→ page 33)**

**Touche d'exécution DSK (→ page 33)**

**Touche AUTO TAKE (→ pages 29, 31, Vol.2-21)**

**21 Touche EVENT RECALL (→ pages Vol.2-21, Vol.2-22)**

**Touche EVENT SET (→ page Vol.2-21)**

**22 Levier de transition (→ pages 16, 29, 30, 31, 33, 34)**

**23 Touches de sélection de source de bus B/PRESET (→ pages 7, 18)**

- **Touche SHIFT**
- **Touches SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8**
- **Touche INT**

**24 Touches de sélection de source de bus A/PROG (→ pages 7, 18)**

- **Touche SHIFT**
- **Touches SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8**
- **Touche INT**

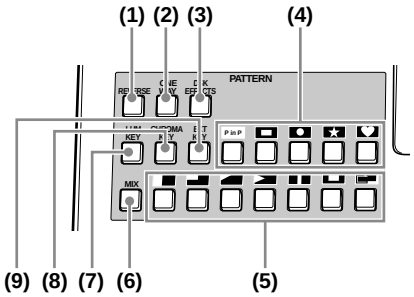
**25 Touches EFFECTS pour les bus A/PROG et B/PRESET (→ pages Vol.2-14, Vol.2-16)**

- **Touches STILL (→ page Vol.2-16)**
- **Touches STROBE (→ page Vol.2-16)**
- **Touches VIDEO EFFECTS (→ page Vol.2-14)**
- **Touches COLOR EFFECTS (→ page Vol.2-14)**

**26 Touches PREVIEW (→ page 28)**

- **Touche ME PVW**
- **Touche de sélection A/PROG**
- **Touche de sélection B/PRESET**
- **Touche de sélection DSK**

**27 Zone PATTERN (→ pages 16, 30, 31, Vol.2-6, Vol.2-8)**




**(1) Touche REVERSE (→ page 31)**

**(2) Touche ONE WAY (→ page 30)**

**(3) Touche DSK EFFECTS (→ page 32)**

**(4) Touches de motifs directs d'incrustation (→ page 16)**

**(5) Touches de motifs directs de transition (→ page 16)**

**(6) Touche MIX (→ page Vol.2-3)**

**(7) Touche LUM KEY (→ page Vol.2-8)**

**(8) Touche CHROMA KEY (→ page Vol.2-6)**

**(9) Touche EXT KEY (→ page Vol.2-8)**

*1 Fonctionne comme la touche INT PLAY lorsque vous appuyez dessus en même temps que sur la touche SHIFT.

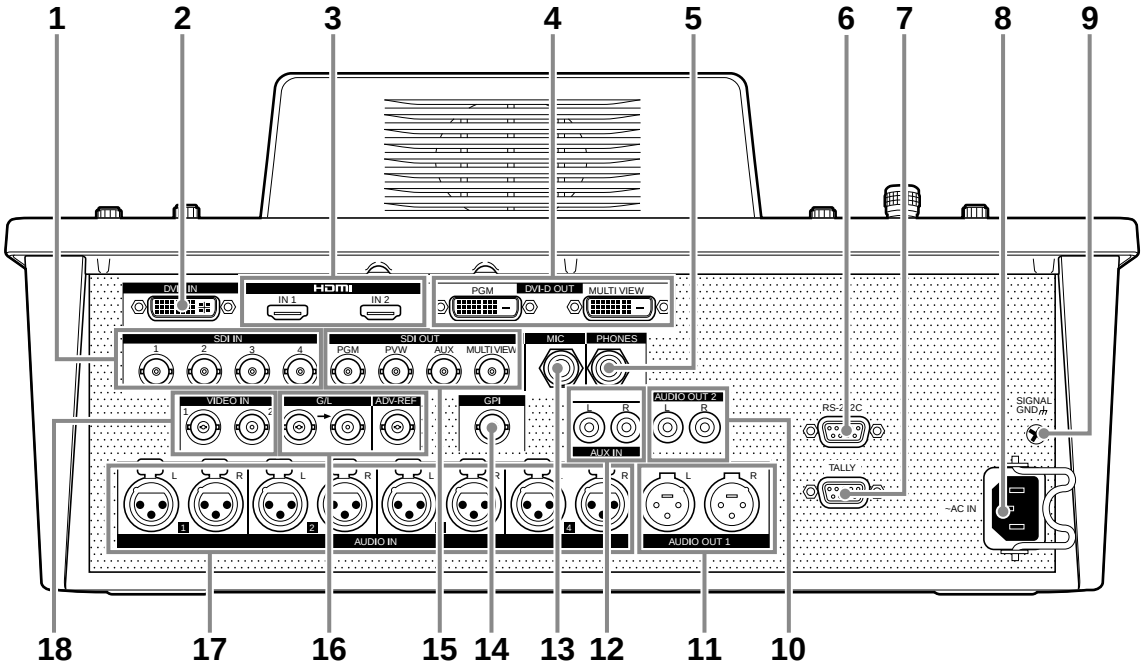
*2 Fonctionne comme la touche CANCEL lorsque vous appuyez dessus en même temps que sur la touche SHIFT.

# Zone de connecteur (arrière)

Pour connaître les périphériques et les signaux pouvant être connectés à chaque connecteur, consultez « Exemples de configuration de système » (→ page 9) et « Exemples de connexions avec une caméra 3D » (→ page Vol.2-23).

### ◆ REMARQUE

- **Pour le connecteur DVI-I IN et les connecteurs DVI-D IN, il est recommandé d'utiliser des câbles DVI blindés avec un noyau de suppression du bruit.**
- **Pour la transmission de signaux HD-SDI via les connecteurs SDI IN 1 à 4 et les connecteurs DVI-D IN, il est recommandé d'utiliser des câbles équivalents ou supérieurs à 5C-FB ou 5C-FW.**
- **Lorsque les signaux avec la fonction anti-copie appliquée sont introduits dans le connecteur HDMI IN, DVI-I IN ou VIDEO IN, aucune image ni aucun son n'est émis (une image noire s'affiche).**




**1 Connecteurs SDI IN 1 à 4**

**2 Connecteur DVI-I IN (→ pages 27, Vol.2-29)**

**3 Connecteurs HDMI IN 1, 2 (→ pages 10, 11)**

**4 Connecteurs DVI-D OUT**

- **Connecteur PGM**
- **Connecteur MULTI VIEW**

**5 Connecteur PHONES (→ pages 28, 37)**

**6 Connecteur RS-232C (→ page Vol.2-29)**

**7 Connecteur TALLY (→ page Vol.2-30)**

**8 Prise d'alimentation AC IN**

**9 Borne GND**

**10 Connecteurs AUDIO OUT 2 L et R (sortie asymétrique)**

**11 Connecteurs AUDIO OUT 1 L et R (sortie symétrique)**

**12 Connecteurs AUX IN L et R**

**13 Connecteur MIC**

**14 Connecteur GPI (→ page Vol.2-27)**

**15 Connecteurs SDI OUT**

- **Connecteur PGM**
- **Connecteur PVW**
- **Connecteur AUX**
- **Connecteur MULTI VIEW**

**16 Connecteur G/L (→ page Vol.2-29)**

**Connecteur ADV-REF (→ page Vol.2-29)**

**17 Connecteurs AUDIO IN 1 à 4 L et R**

**18 Connecteurs VIDEO IN 1, 2**

# Opérations de base

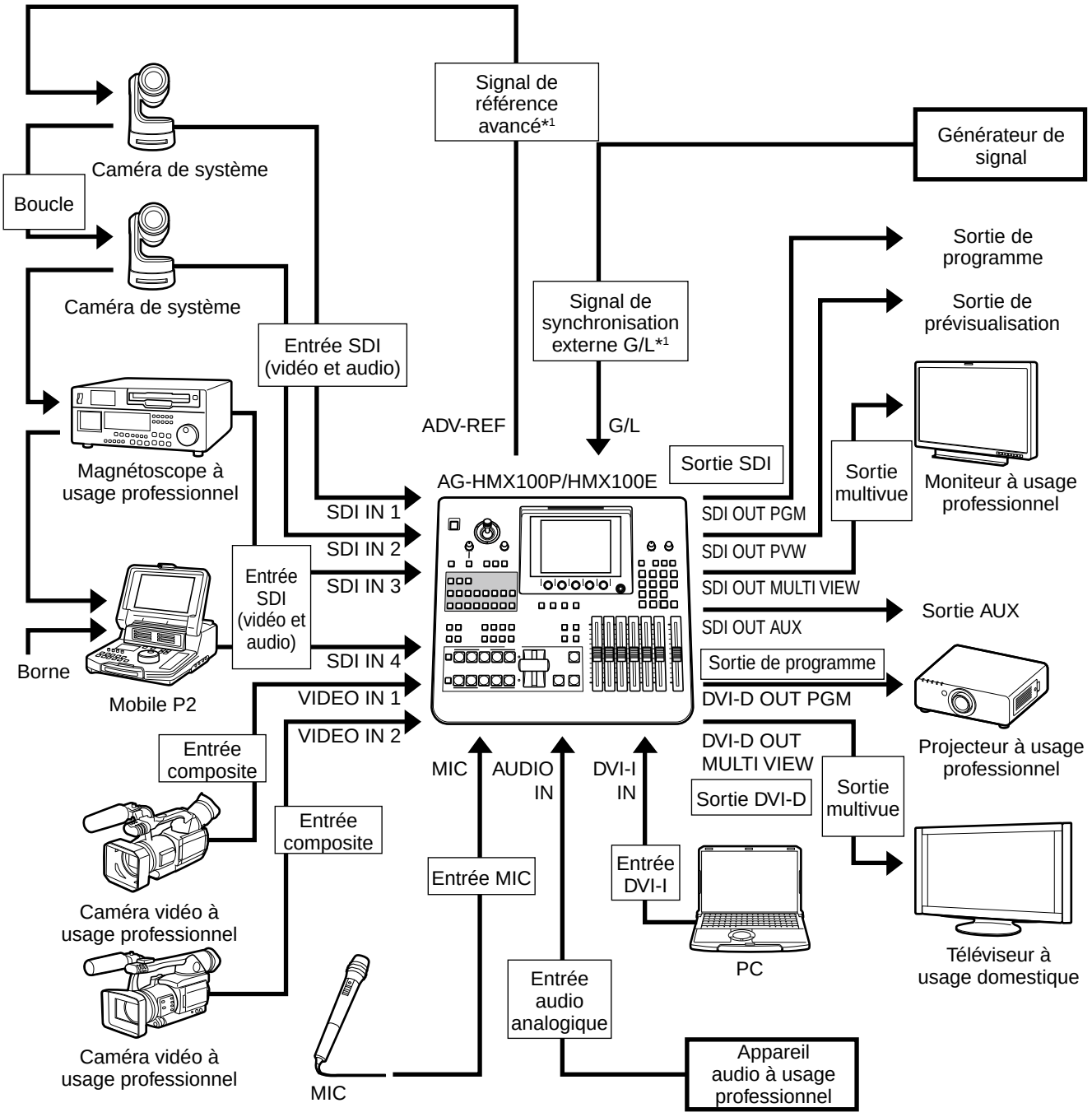
Ce chapitre décrit la configuration initiale pour le traitement vidéo et le mixage audio, ainsi que la sélection de sources vidéo et audio, et le réglage d'effets de commutation vidéo de base.



# Exemples de configuration de système

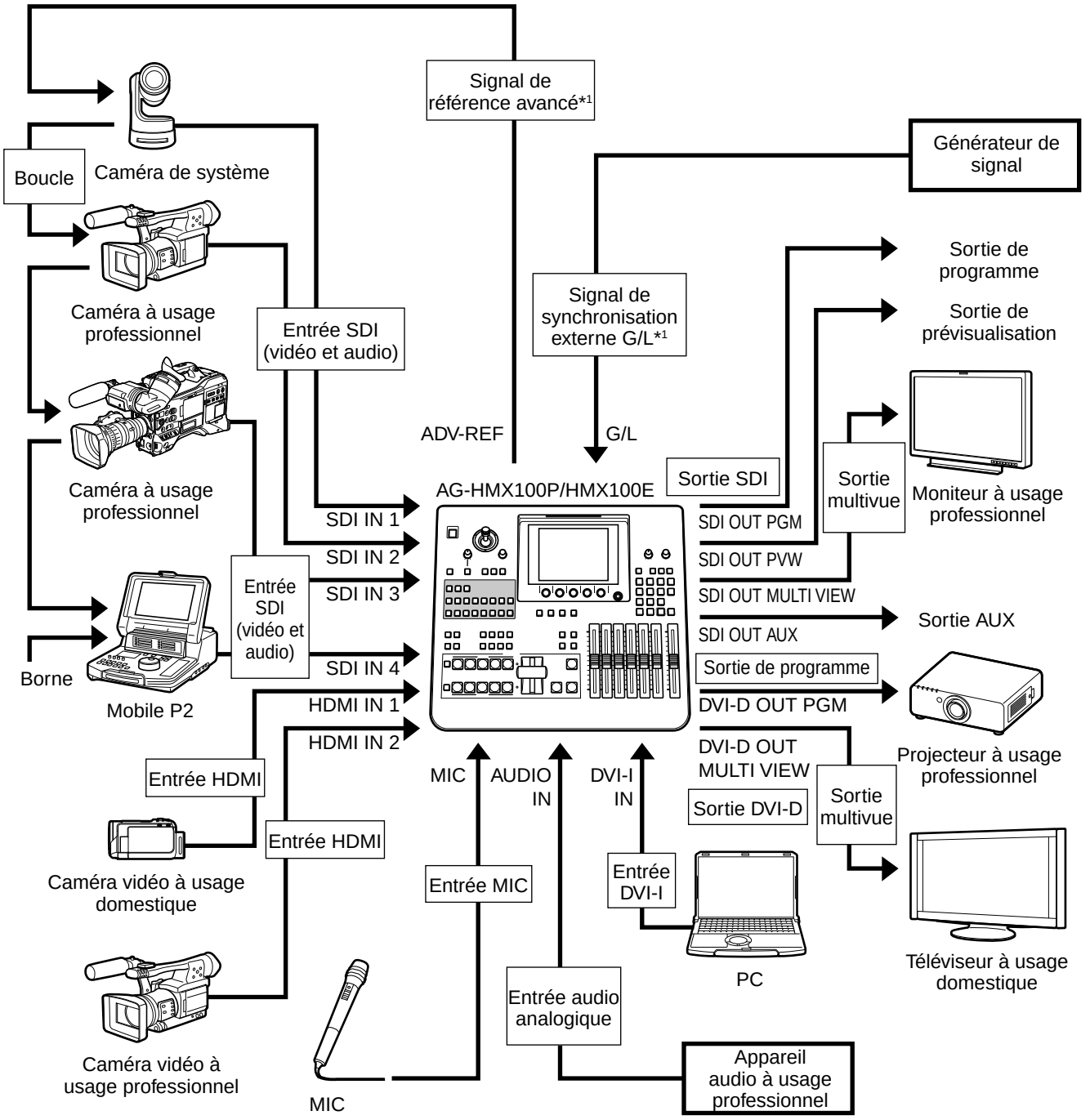
Vous pouvez raccorder cet appareil à des dispositifs vidéo comme des caméras, des périphériques P2 et des magnétoscopes pour traiter d'une façon numérique les sources d'entrée vidéo et audio.
Voici des exemples de connexion de cet appareil avec des dispositifs externes dans trois types de configurations : un système pour le traitement vidéo SD, un autre pour le traitement vidéo HD, et un troisième opéré depuis un contrôleur externe.

## Système de traitement vidéo SD




*1 La connexion du signal de référence avancé ou du signal de synchronisation externe G/L n'est pas nécessaire.

# Système de traitement vidéo HD

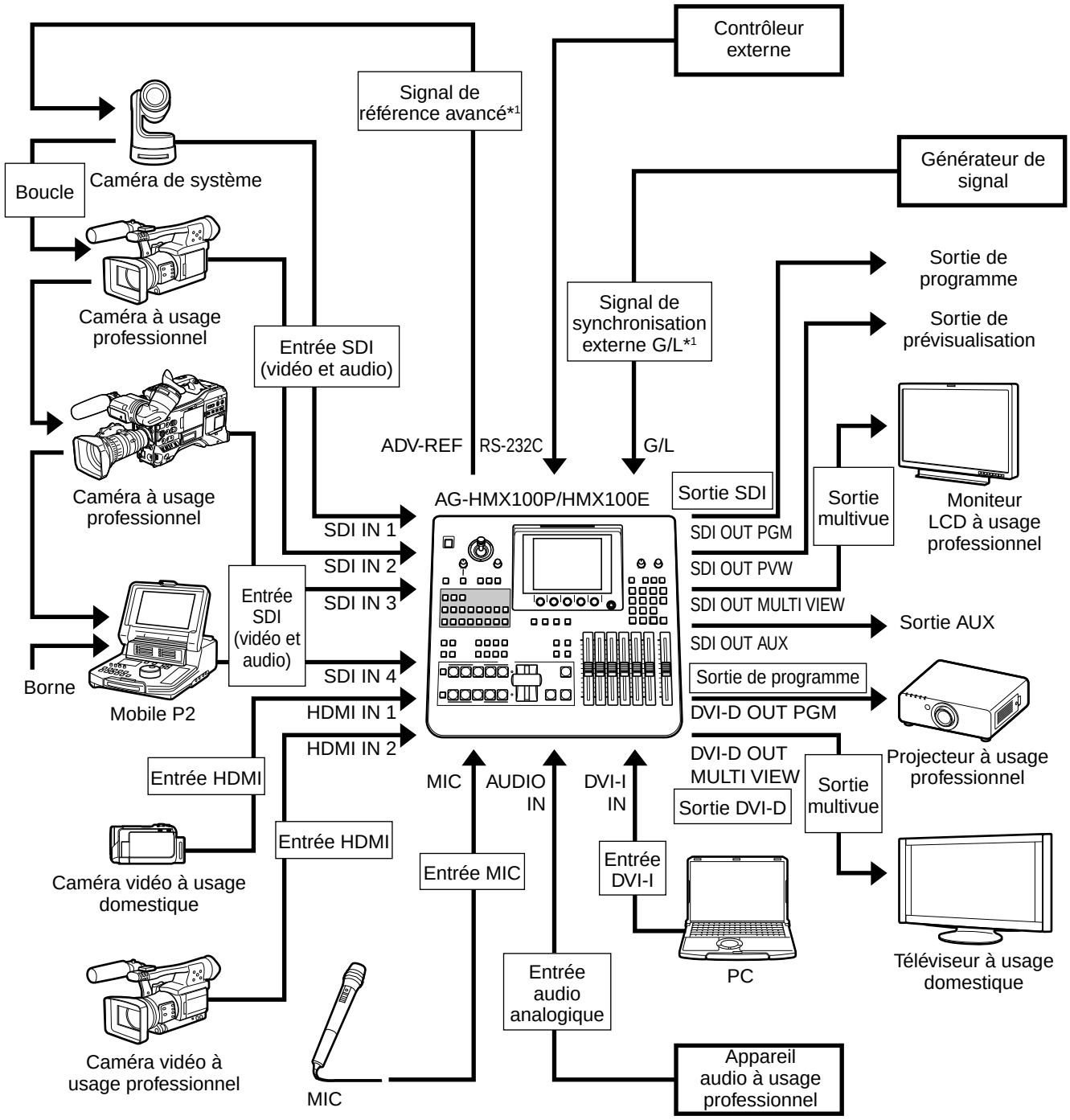



*1 La connexion du signal de référence avancé ou du signal de synchronisation externe G/L n'est pas nécessaire.

# Système avec contrôleur externe

Pour l'utilisation d'un contrôleur externe, il faut d'abord exécuter les opérations suivantes :

- Placez cet appareil en mode de commande à distance à l'aide du sous menu [RS-232C] du menu [SETUP] (→ page Vol.2-29).
- Appuyez sur la touche PROJECTOR/REMOTE pour activer le contrôle RS-232C.




*1 La connexion du signal de référence avancé ou du signal de synchronisation externe G/L n'est pas nécessaire.

# Mise sous tension

**1** Utilisez le cordon d'alimentation fourni pour connecter cet appareil à une source d'alimentation CA.

**2** Appuyez sur la touche POWER.

### Pour déterminer l'état initial de l'appareil lors de son redémarrage

Utilisez le sous-menu [MODE] du menu [SETUP] pour régler le mode de démarrage (→ page 15).

**Mode de présélection :** Les derniers réglages sont restaurés lorsque l'appareil est redémarré. Le réglage par défaut est ce mode.

**Mode de réinitialisation :** Les réglages par défaut sont restaurés lorsque l'appareil est redémarré. Cependant, certains réglages conservent leur état précédent, y compris ceux du menu [SETUP].

**Mode par défaut :** Les réglages par défaut sont restaurés lorsque l'appareil est redémarré.

## Mise hors tension

Maintenez la touche POWER enfoncée pendant 3 secondes ou plus pour mettre cet appareil hors tension.

# Configuration initiale

Lors de la première utilisation de l'AG-HMX100P/HMX100E de Panasonic, vous devez effectuer les réglages décrits ci-dessous à l'aide du menu [SETUP] (→ page 15) et du menu [INT VIDEO] (→ page 22) pour configurer cet appareil.

- Réglage du mode de démarrage (→ page 15)
- Modification des motifs directs (→ page 16)
- Réglage des sources d'entrée vidéo et audio (→ page 17)
- Réglage du format vidéo (→ page 19)
- Réglage de bus (→ page 20)
- Réglage des canaux de sortie audio (→ page 21)
- Réglage de l'atténuateur audio (→ page 21)
- Réglage de la vidéo de cache arrière (→ page 23)
- Émission des barres de couleur (→ page 24)
- Réglages d'images fixes ou de séquences vidéo (→ page 24)
- Réglage de vidéo créée sur un PC (→ page 27)

## Réglages HD/SD

Il est impossible de mixer différents formats de signaux d'entrée avec cet appareil. C'est pourquoi il ne peut pas recevoir de vidéo HD et de vidéo SD simultanément pour effectuer l'opération de mixage.
Selon si vous recevez de la vidéo HD ou de la vidéo SD comme source d'entrée, le format de système de cet appareil doit être réglé respectivement sur « HD » ou « SD », de la manière suivante.

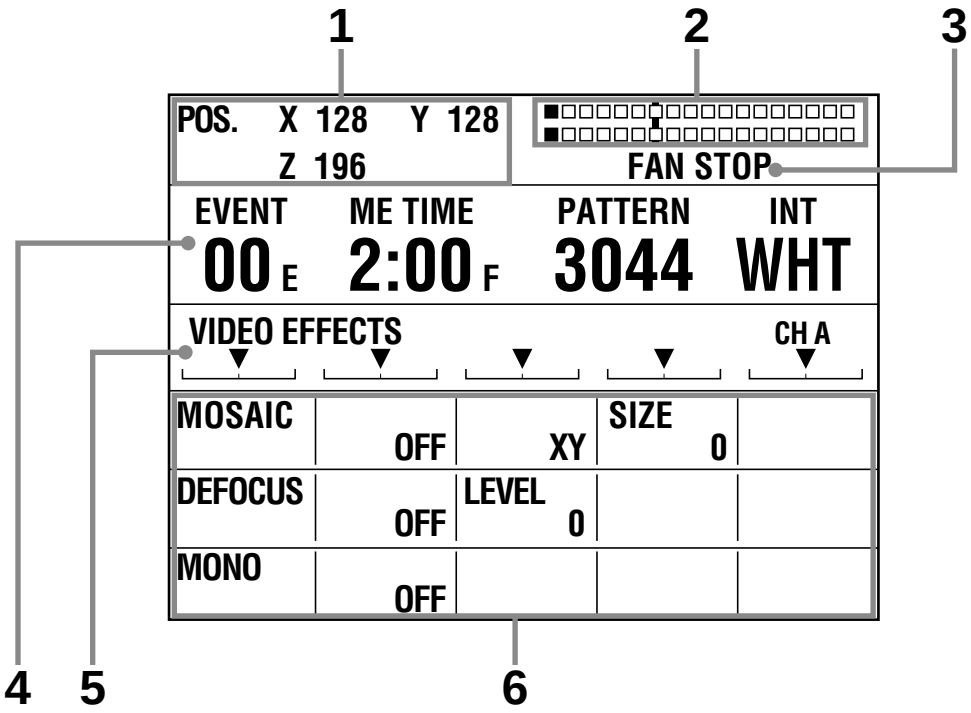
Le format de système peut être modifié à partir du sous-menu [VIDEO FORMAT] du menu [SETUP] (→ page 18).

**Pour régler le format de système sur HD :** Sélectionnez 720/50p, 720/59p, 1080/50i ou 1080/59i.

**Pour régler le format de système sur SD :** Sélectionnez 480/59i ou 576/50i.

# Écran de réglage

Lors du réglage de cet appareil ou des fonctions d'ajustement, vous devez vérifier les réglages actuels de l'écran LCD. Voici une configuration de base de l'écran de réglage.




**1 Zone d'affichage des réglages de la manette, de la commande rotative Z et du mode 3D**

Affiche les valeurs de réglage de la manette et de la commande rotative Z ; les valeurs X, Y et Z pendant le réglage de position et les valeurs $P_B$, $P_R$ et C GAIN pendant le réglage de couleur.

Lorsque cet appareil est en mode 3D (→ page Vol.2-26), [3D] est affiché.

**2 Indicateur de niveau audio**

Indique le niveau de sortie audio.

**3 Message d'erreur**

Un message d'erreur s'affiche dans les cas suivants.

| Message | Condition et action |
|---|---|
| FAN STOP | Le ventilateur s'est arrêté pour une raison quelconque.<br>Mettez immédiatement l'appareil hors tension et appelez le service technique (→ page 34). |
| CHANGE HDMI FORMAT<br>CHANGE HDMI1 FORMAT<br>CHANGE HDMI2 FORMAT | Une source d'entrée HDMI dans un format autre que les formats de système (→ page 12) disponibles pour cet appareil est connectée à cet appareil.<br>**CHANGE HDMI FORMAT :** Les formats des sources d'entrée des deux connecteurs HDMI IN sont indisponibles.<br>**CHANGE HDMI1 FORMAT :** Le format de la source d'entrée du connecteur HDMI IN 1 est indisponible.<br>**CHANGE HDMI2 FORMAT :** Le format de la source d'entrée du connecteur HDMI IN 2 est indisponible.<br>Modifiez le réglage du format de système ou le réglage de la source d'entrée. |

◆ **REMARQUE**

**Le message d'erreur « FAN STOP » s'affiche également sur l'écran multivue. Cependant, étant donné que l'écran multivue ne s'ouvre pas lorsque cet appareil est réglé sur le mode 3D (→ page Vol.2-26), aucun message d'erreur ne s'afffiche même si le ventilateur s'arrête. Prêtez attention à tout message s'affichant sur l'écran LCD.**
**Si deux types d'erreurs ont lieu en même temps, « FAN STOP » s'affiche en priorité.**

**4 Zone d'affichage du numéro d'événement, temporaire de transition, du numéro de motif et de vidéo interne**

**EVENT :** Montre le numéro d'événement (→ page Vol.2-21).

**ME TIME :** Montre la valeur de réglage temporaire de transition (→ page 30), la valeur DSK TIME pendant le réglage de l'incrustation de sortie (→ page 33) et la valeur FADE TIME pendant le réglage de fondu (→ page 33).
Pour modifier le type TIME, appuyez sur la touche de réglage temporaire de transition applicable (ME, DSK ou FADE) pour l'activer.

**PATTERN :** Montre le numéro du motif actuellement sélectionné (→ page 35).

**INT :** Montre le type de vidéo interne (générée d'une manière interne) actuellement sélectionnée (→ page 22).

**5 Zone d'affichage de titre de menu, d'informations apparentées et des paramètres rotatifs 1 à 5**

Montre le titre du menu actuellement sélectionné (→ page 14) (p. ex. VIDEO EFFECTS), les réglages de bus (A/B), les informations apparentées (réglages de couleur, etc.) et les positions de réglage des commandes rotatives 1 à 5.

**6 Zone d'affichage du menu**
Montre les éléments et les valeurs de réglage du menu actuellement sélectionné.
La colonne de gauche présente les éléments de réglage et les colonnes 2 à 4 contiennent les valeurs de réglage. (La colonne de gauche présente les valeurs de réglage lorsque le menu [COLOR EFFECTS] est affiché.)
La colonne de gauche affiche chaque fois trois éléments. La commande rotative 1 ou 2 peut servir à faire défiler l'affichage.
L'élément de réglage actuellement sélectionné s'affiche en vidéo inversée (blanc sur noir).

### Pour ajuster le contraste LCD

Utilisez la commande CONTRAST.

Avant l'ajustement, consultez « Conseils d'utilisation » (→ page 2).

## Opérations de base des menus

Les menus servent à configurer cet appareil ou en ajuster les fonctions. Cette section décrit comment sélectionner un menu et modifier les réglages.

Le tableau suivant présente les titres de menus et les réglages disponibles sur cet appareil.

### Liste de menus

| Titre de menu | Réglages |
|---|---|
| [SETUP] | Configuration (→ page 15) |
| [INT VIDEO] | Réglage de vidéo interne (→ page 22) |
| [DSK FADE] | Réglage de l'incrustation finale/du fondu (→ page Vol.2-11) |
| [AUDIO EFFECTS] | Réglage d'effets audio (→ page Vol.2-18) |
| [COLOR EFFECTS] | Réglage d'effets de couleur (→ page Vol.2-14) |
| [VIDEO EFFECTS] | Réglage d'effets vidéo (→ page Vol.2-14) |
| [LUMINANCE KEY] | Réglage de l'incrustation de luminance (→ page Vol.2-8) |
| [CHROMA KEY] | Réglage de l'incrustation de chrominance (→ page Vol.2-6) |
| [EXT KEY] | Réglage de l'incrustation externe (→ page Vol.2-7) |
| [BASIC PATTERN KEY] | Réglage de l'incrustation de motif de base (→ page Vol.2-5) |
| [PATTERN KEY] | Réglage de l'incrustation de motif (→ page Vol.2-5) |
| [TRANSITION] | Réglage du volet de transition (→ page Vol.2-3) |
| [KEY LEARN] | Réglage de l'apprentissage d'incrustation (→ page Vol.2-9) |
| [TITLE KEY] | Réglage de l'incrustation de titre (→ page Vol.2-8) |
| [PROJECTOR] | Réglage du projecteur (→ page Vol.2-30) |

### Pour sélectionner le menu

Pour les menus [SETUP], [INT VIDEO], [DSK FADE] et [AUDIO EFFECTS], appuyez sur la touche correspondante.

Pour les autres menus, appuyez sur la touche d'opération relative aux réglages.
Pour de plus amples informations, consultez la description de chaque réglage dans la liste de menus.

Si le menu est sélectionné, le titre de menu, les éléments de réglage et les valeurs de réglage sont affichés sur l'écran de réglage (→ page 13).

### Pour sélectionner l'élément de réglage

Sélectionnez l'élément de réglage dans la zone d'affichage du menu à l'aide de la commande rotative 1 (colonne de gauche).
L'élément actuellement sélectionné s'affiche dans une vidéo inversée (en blanc sur noir).

Trois éléments s'affichent en tant qu'éléments de réglage. Lorsque l'élément de réglage souhaité pour la sélection n'est pas trouvé, faites défiler l'écran à l'aide de la commande rotative 1. (Lorsque le menu [AUDIO EFFECTS] est sélectionné, utilisez la commande rotative 2 pour faire défiler l'écran.)

### Pour modifier les valeurs de réglage

Pour l'élément de réglage affiché en vidéo inversée (en blanc sur noir) dans la zone d'affichage du menu, les valeurs de réglage peuvent être modifiées.

Les commandes rotatives 2 à 5 servent à modifier les valeurs de réglage dans les colonnes 2 à 4 de la zone d'affichage du menu. (La commande rotative 1 sert à modifier la valeur de réglage dans la colonne de gauche lorsque le menu [COLOR EFFECTS] est affiché.)

| | |
|---|---|
| Valeur de réglage dans la 2ème colonne | Utilisez la commande rotative 2. |
| Valeur de réglage dans la 3ème colonne | Utilisez la commande rotative 3. |
| Valeur de réglage dans la 4ème colonne | Utilisez la commande rotative 4. |
| Valeur de réglage dans la 5ème colonne | Utilisez la commande rotative 5. |

## Écran du menu [SETUP] (opération de configuration)

Lorsque vous appuyez sur la touche SETUP, l'écran du menu [SETUP] s'affiche comme ci-dessous.

Le menu [SETUP] sert à effectuer les réglages de base pour tout l'appareil.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| POS. X 128 Y 128 Z 196 | | | | |
| EVENT 00 E | ME TIME 01:00 F | PATTERN 3021 | | INT WHT |
| SETUP | | | | |
| MODE | POWER RESET | | | |
| AUDIO VIDEO | INPUT SETUP | | AUX SDI1 | WFM SDI1 |
| VIDEO FORMAT | 1080/59i | ASPECT - - | SETUP - - | |
| DIRECT PATTERN | SETUP | | | |
| BUS | TYPE AB | | | |
| MEMORY | INT V 3 | TITLE 3 | | |
| AUDIO CH | CH SDI1 | L-CH 1 | R-CH 2 | OSD ON |
| AUDIO FADER | SOURCE CP PAIR | AUX/MIC PAIR | | |
| AUDIO LEVEL | ALIGN. 0dB | | | HEAD ■■dB*1 |
| PC1 | ANALOG | FORMAT SXGA | | A.SET ON |
| PC2 | H POSI 30 | V POSI 10 | PHASE 16 | CLOCK 1688 |
| GEN. LOCK | H PHASE 1000 | | | |
| FILE | EMPTY 1 | SAVE | | |
| SYSTEM1 | TIME SEC | GPI ME | | |
| SYSTEM2 | P.SAVE OFF | SCR SAVE 10 | | HOURS M. OFF |
| RS-232C | B.RATE 9.6k | DATA L. 8BITS | PARITY NONE | PJ |
| 3D | MODE OFF | FORMAT - - | | |
| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |

Faites défiler l'écran pour afficher.

*1 20dB (AG-HMX100P) ou 18dB (AG-HMX100E)

## Réglage du mode de démarrage [MODE]

Le sous-menu [MODE] du menu [SETUP] sert à déterminer la manière de reproduire les réglages stockés lors du redémarrage de cet appareil (mode de démarrage).

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| MODE | POWER RESET | | | |

RESET
PRESET
FACTORY

### Pour réinitialiser les réglages autres que ceux de base sur les réglages par défaut lors du redémarrage de l'appareil

Réglez [POWER] sur [RESET] (mode de réinitialisation) à l'aide de la commande rotative 2.
Les réglages autres que ceux du menu [SETUP], les réglages de motif direct, de la mémoire d'événement, de fichier et d'apprentissage d'incrustation sont réinitialisés sur leurs valeurs par défaut.

### Pour restaurer tous les réglages sur les réglages par défaut lorsque l'appareil est redémarré

Réinitialisez tous les réglages sur les réglages par défaut.

**1** Réglez [POWER] sur [FACTORY] (mode par défaut) à l'aide de la commande rotative 2 et appuyez sur la touche ↵.

**2** Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez sur la touche ↵.

Pour annuler la sauvegarde du fichier, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

**3** Lorsque le message « Please Wait... » s'affiche, suivi du message « TURN POWER OFF », mettez l'appareil hors tension puis redémarrez-le.

### Pour restaurer les derniers réglages lorsque l'appareil est redémarré

Réglez [POWER] sur [PRESET] (mode de présélection) à l'aide de la commande rotative 2.
Les types de données suivants sont stockés et s'appliquent lors du prochain démarrage de l'appareil.

- Les valeurs de réglage de menu [INT VIDEO]

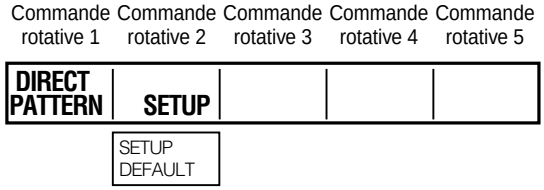
- Les valeurs de réglage de menu [COLOR EFFECTS], [VIDEO EFFECTS], et [AUDIO EFFECTS]
- Les combinaisons de motifs enregistrés en tant que motifs et nombres directs
- Les valeurs de réglage des effets appliqués aux motifs enregistrés en tant que motifs directs
- Les valeurs de réglage de la position des motifs enregistrés en tant que motifs directs
- L'état de la touche ON/OFF
- Les valeurs de réglage de l'heure (transition, DSK et fondu)

Le réglage par défaut est [PRESET].

## Modification des motifs directs [DIRECT PATTERN]

Les motifs souvent utilisés pour la transition et les incrustations sont enregistrés comme « motifs directs ». Ces motifs peuvent être sélectionnés avec les touches de motifs directs de transition (ou d'incrustation) dans la zone PATTERN.
Les réglages de l'effet et de la position appliqués aux motifs respectifs enregistrés en tant que motifs directs sont sauvegardés et appliqués lors du prochain appel des motifs (si [MODE] dans le menu [SETUP] est réglé sur [PRESET]).
Tous les réglages faits pour les motifs qui ne sont pas enregistrés comme motifs directs ne sont pas sauvegardés. De plus, lorsqu'un motif est appelé, les valeurs de réglage communs aux motifs applicables s'affichent dans le menu.

Le sous-menu [DIRECT PATTERN] du menu [SETUP] peut servir à modifier l'attribution de motif direct à chaque touche.




### Pour modifier un motif direct

**1** Sélectionnez [SETUP] à l'aide de la commande rotative 2, et appuyez sur la touche ↵.

**2** Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez de nouveau sur la touche ↵.

Pour arrêter le processus de réglage, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

Toutes les touches de motif direct de transition et d'incrustation qu'il est possible de sélectionner clignotent dans la zone PATTERN.

**3** Appuyez sur la touche de motif direct de transition (ou d'incrustation) que vous souhaitez modifier.

La touche sélectionnée clignote.

**4** Saisissez le numéro du motif que vous souhaitez définir pour la transition ou comme incrustation, à l'aide des touches numériques dans la zone des touches numériques.

Vous pouvez sélectionner un numéro parmi 0XXX, 1XXX et 2XXX pour les motifs de transition, 3XXX pour les motifs d'incrustation, et 9000 à 9019 pour l'apprentissage d'incrustation.

L'écran de réglage passe à l'écran DIRECT PATTERN TRANSITION ou l'écran DIRECT PATTERN KEY.
Le numéro saisi s'affiche à l'endroit du numéro de motif.

→ Pour les numéros de motifs, consultez « Liste de motifs de transition » et « Liste de motifs d'incrustation » à la fin du Volume 2.

◆ **REMARQUE**

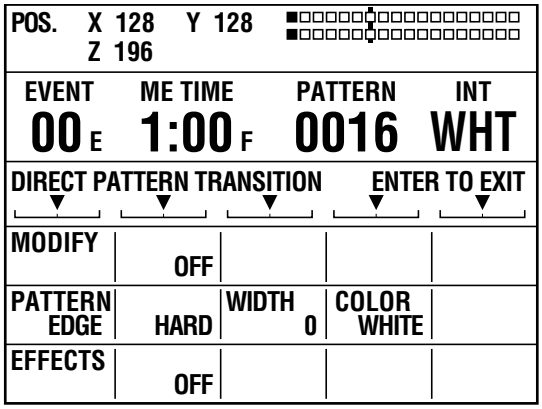
- **Si le motif correspondant au numéro saisi est déjà attribué à une autre touche, la touche clignote. Dans ce cas, revenez à l'étape 3, sélectionnez la touche et saisissez un autre numéro de motif.**
- **Les motifs d'incrustation sont attribués aux touches de motif direct d'incrustation et les motifs de transition aux touches de motif direct de transition. Vous ne pouvez pas attribuer de motif de transition à une touche de motif direct d'incrustation ou de motif d'incrustation à une touche de motif direct de transition.**

**5** Faites glisser le levier de transition vers le haut pour vérifier le motif sélectionné sur le moniteur raccordé au connecteur SDI OUT PVW.

**6** Appuyez sur la touche ↵.

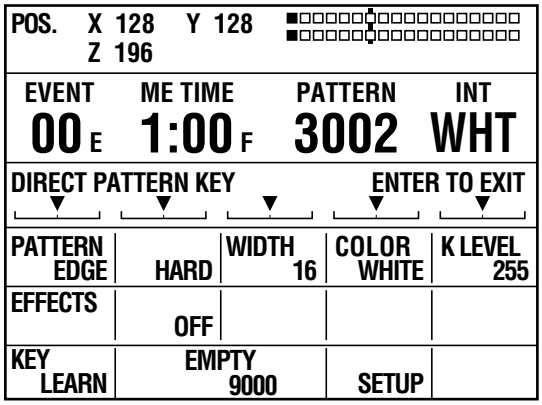
L'affichage revient à l'écran du menu [SETUP].

### Exemple d'écran DIRECT PATTERN TRANSITION




Vous pouvez stocker un maximum de sept motifs de transition.
Il est également possible de modifier les réglages pour la bordure de chaque motif ou définir et stocker les effets de chaque motif (→ page Vol.2-3).

### Exemple d'écran DIRECT PATTERN KEY




Vous pouvez stocker un maximum de six motifs d'incrustation.
Il est également possible de modifier les réglages pour la bordure de chaque motif ou définir et stocker les effets de chaque motif (→ page Vol.2-5).

### Pour utiliser les réglages par défaut

**1** Sélectionnez [DEFAULT] à l'aide de la commande rotative 2, et appuyez sur la touche ↵.

**2** Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez sur la touche ↵.

Pour annuler le réglage, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

L'affichage revient à l'écran du menu [SETUP].

## Réglage des sources d'entrée vidéo et audio [AUDIO VIDEO]

Le sous-menu [AUDIO VIDEO] du menu [SETUP] sert à sélectionner les sources d'entrée vidéo et audio à traiter ou mélanger.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO VIDEO | INPUT SETUP | | AUX SDI1 | WFM SDI1 |
| | SETUP<br>DEFAULT<br>V-LINK | | SDI1<br>SDI2<br>SDI3<br>SDI4<br>HDMI1<br>(VIDEO1)*1<br>HDMI2<br>(VIDEO2)*1<br>PGM<br>PVW<br>M VIEW | SDI1<br>SDI2<br>SDI3<br>SDI4<br>HDMI1<br>(VIDEO1)*1<br>HDMI2<br>(VIDEO2)*1<br>DVI-I |

*1 VIDEO1 et VIDEO2 sont les choix affichés lorsque le format de système actuel est SD (→ page 12). HDMI1 et HDMI2 sont affichés lorsque le format de système actuel est HD.

Les réglages de source d'entrée vidéo et audio sont stockés individuellement dans les trois cas suivants.
- Lorsque le réglage du format de système est SD (→ page 12).
- Lorsque le réglage du format de système est HD (→ page 12).
- Lorsque le mode 3D est réglé sur autre chose que [OFF].

Les réglages stockés sont lus à chaque fois que le format de système est modifié.

### Pour afficher l'écran de réglage de source d'entrée audio/vidéo

**1** Réglez [INPUT] sur [SET UP] à l'aide de la commande rotative 2, et appuyez sur la touche ↵.

**2** Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez de nouveau sur la touche ↵.

L'écran de réglage de source d'entrée audio/vidéo s'affiche.

Pour annuler le réglage, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

L'affichage revient à l'écran du menu [SETUP].

### Écran de réglage de source d'entrée audio/vidéo

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | V S-1 | SDI | A S-1 | SDI |
| 2 | V S-2 | SDI | A S-2 | SDI |
| 3 | V S-3 | SDI | A S-3 | SDI |
| 4 | V S-4 | SDI | A S-4 | SDI |
| 5 | V S-1 | HDMI | A S-1 | HDMI |
| 6 | V S-2 | HDMI | A S-2 | HDMI |
| 7 | V S-1 | DVI-I | A S-1 | ANALOG |
| 8 | V S-2 | SDI | A S-2 | ANALOG |

| | | | |
|---|---|---|---|
| V S-1<br>V S-2<br>V S-3<br>V S-4 | SDI<br>HDMI<br>VIDEO<br>DVI-I | A S-1<br>A S-2<br>A S-3<br>A S-4 | SDI<br>HDMI<br>ANALOG |

◆ **REMARQUE**

**Si le mode 3D est réglé sur [MODE3-M] ou [MODE3-S], l'élément [INPUT] ni l'écran de réglage n'apparaît.**

## Pour sélectionner le numéro d'une source d'entrée

Utilisez l'une des deux méthodes suivantes :

- Sélectionnez le numéro de la source d'entrée dans l'écran de réglage de source d'entrée audio/vidéo à l'aide de la commande rotative 1. La commande rotative 1 vous permet de sélectionner le numéro de source d'entrée de programme de bus A.
- Utilisez les touches de sélection de source de bus A/PROG ou B/PRESET.
  Pour sélectionner les sources 5 à 8, appuyez sur la touche de sélection de source de bus correspondante A/PROG (ou B/PRESET) tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.
  La touche sur laquelle vous appuyez clignote.

◆ **REMARQUE**

**Les mêmes sources d'entrée sont attribuées au bus A/PROG et au bus B/PRESET.**
**Il est impossible d'attribuer différentes sources à chaque bus.**

Vous pouvez vérifier la source d'entrée actuellement attribuée au numéro sélectionné sur le moniteur raccordé au connecteur SDI OUT PVW.

## Pour définir les sources d'entrée vidéo et audio

La vidéo et le son sont attribués aux numéros de source d'entrée 1 à 8 sur l'écran de réglage de source d'entrée Audio/Vidéo.

- Attribuez les sources d'entrée vidéo appelées [V S-1], [V S-2], [V S-3] et [V S-4] à l'un des numéros entre 1 et 8, tout en déterminant les sources d'entrée vidéo à utiliser.
- Attribuez les sources d'entrée audio appelées [A S-1], [A S-2], [A S-3] et [A S-4] à l'un des numéros entre 1 et 8, tout en déterminant les sources d'entrée audio à utiliser.

Il est également possible d'effectuer des réglages pour établir la correspondance entre les sources d'entrée vidéo et les sources d'entrée audio. Consultez « Pour associer l'entrée vidéo et l'entrée audio » (→ page 19).

### Pour attribuer la vidéo et l'audio au numéro sélectionné

Sélectionnez l'une des sources d'entrée vidéo [V S-1], [V S-2], [V S-3] et [V S-4] à l'aide de la commande rotative 2.

Sélectionnez l'une des options vidéo [SDI], [HDMI], [VIDEO] et [DVI-I] (entrée SDI, entrée HDMI, entrée composite et entrée DVI) comme source d'entrée vidéo [V S-1] à [V S-4] à l'aide de la commande rotative 3.

Chaque type d'entrée prend en charge les formats de signaux comme montré ci-dessous.

| Entrée | Format |
|---|---|
| SDI | Tous les formats |
| HDMI | 720/50p, 720/59p, 1080/50i, 1080/59i, 1080/23.98PsF (lorsque [3D] est réglé sur [MODE1] ou sur [MODE2]) |
| VIDEO | 480/59i, 576/50i |
| DVI-I | XGA, WXGA, SXGA, 1080/50p, 1080/60p |

Sélectionnez l'une des sources d'entrée audio [A S-1], [A S-2], [A S-3] et [A S-4] (entrée SDI 1 à 4) à l'aide de la commande rotative 4.

Sélectionnez l'une des options audio [SDI], [HDMI] et [ANALOG] (entrée SDI, entrée HDMI et entrée analogique) comme source d'entrée audio [A S-1] à [A S-4] à l'aide de la commande rotative 5.

◆ **REMARQUE**

- **Si le format du système est réglé sur SD (→ page 12), [HDMI] ne peut être sélectionné. Si le format du système est réglé sur HD, [VIDEO] ne peut être sélectionné.**
- **Vous ne pouvez pas régler les combinaisons de sources d'entrée vidéo et audio indiquées dans le tableau ci-dessous. (Les réglages sont automatiquement modifiés pour des valeurs disponibles).**
  **Lorsque l'entrée de la vidéo est une entrée HDMI, seuls deux canaux de sources audio peuvent être reçus.**

| Entrée vidéo | Entrée audio |
|---|---|
| SDI1 | SDI2, SDI3, SDI4, HDMI1, HDMI2 |
| SDI2 | SDI1, SDI3, SDI4, HDMI1, HDMI2 |
| SDI3 | SDI1, SDI2, SDI4, HDMI1, HDMI2 |
| SDI4 | SDI1, SDI2, SDI3, HDMI1, HDMI2 |
| HDMI1 | SDI1, SDI2, SDI3, SDI4, HDMI2 |
| HDMI2 | SDI1, SDI2, SDI3, SDI4, HDMI1 |
| DVI-I | SDI1, SDI2, SDI3, SDI4, HDMI1, HDMI2 |

### Pour fixer les réglages et revenir à l'écran [AUDIO VIDEO]

Appuyez sur la touche ↵.

Pour revenir à l'écran [AUDIO VIDEO] sans fixer les réglages, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

◆ **REMARQUE**

**Si un autre écran de menu est affiché sans fixer les réglages dans l'écran de réglage de source d'entrée audio/vidéo, ces réglages sont annulés et ne sont pas appliqués.**

### Pour associer l'entrée vidéo et l'entrée audio

**1** Réglez [INPUT] sur [V-LINK] à l'aide de la commande rotative 2, et appuyez sur la touche ↵.

**2** Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez de nouveau sur la touche ↵.

Les sources d'entrée audio correspondant aux sources d'entrée vidéo attribuées à 1 à 8 sont réglées.

Pour annuler le réglage, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

L'affichage revient à l'écran du menu [SETUP].

◆ **REMARQUE**

**Pour les réglages d'entrée en mode 3D, il n'est possible de sélectionner que les combinaisons de sources d'entrée d'image et de sources d'entrée audio qui sont associées. Lorsque le mode 3D est réglé sur une autre option que [OFF], [V-LINK] n'apparaît pas comme l'élément de réglage.**

### Pour utiliser les réglages par défaut

**1** Réglez [INPUT] sur [DEFAULT] à l'aide de la commande rotative 2, et appuyez sur la touche ↵.

**2** Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez de nouveau sur la touche ↵.

Pour annuler le réglage, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

L'affichage revient à l'écran du menu [SETUP].

### Pour régler la sortie du connecteur AUX

Le connecteur AUX des connecteurs SDI OUT peut émettre la source d'entrée quels que soient les réglages [AUDIO VIDEO].

Faites fonctionner la commande rotative 4 pour sélectionner la borne d'entrée à laquelle est connectée la source que vous souhaitez émettre.
Si [PGM], [PVW] ou [M VIEW] est sélectionné, la même source que celle du PGM, PVW ou du connecteur MULTI VIEW est également émise à partir du connecteur AUX.

◆ **REMARQUE**

- **Les réglages [AUX] sont sauvegardés dans différentes mémoires lorsque le format de système est réglé sur SD (→ page 12) et HD (y compris le mode 3D). Les réglages sauvegardés sont appelés selon le format de système lorsqu'il est sous tension.**
- **Aucune source d'entrée DVI-I ne peut être sélectionnée.**

### Pour régler la source d'entrée pour le moniteur de forme d'onde (WFM)

Faites fonctionner la commande rotative 5 afin de sélectionner la source d'entrée pour le moniteur de forme d'onde avec une sortie multivue.

◆ **REMARQUE**

**Les valeurs de réglage du [WFM] sont sauvegardées de manière séparée lorsque le format de système est réglé sur HD (y compris le mode 3D) et SD. Les valeurs sauvegardées sont appelées selon le format de système réglé dans le sous-menu [VIDEO FORMAT] du menu [SETUP].**

## Réglage du format vidéo [VIDEO FORMAT]

Il est nécessaire d'effectuer les réglages des signaux vidéo de sortie de l'appareil (réglage de format vidéo) en fonction de l'endroit où cet appareil sera utilisé et de la méthode de sortie vidéo.

Pour régler le format vidéo de tout le système de cet appareil (ci après dénommé « format de système »), utilisez le sous-menu [VIDEO FORMAT] du menu [SETUP].

Si le format de système est modifié, les réglages actuels sont initialisés pour effacer les réglages du menu [INT VIDEO] (→ page 22) ainsi que le réglage de la mémoire de titre (→ page 24).

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| VIDEO FORMAT | 1080/59i | ASPECT 16:9 | SET UP 7.5 | |

| | | |
|---|---|---|
| 480/59i<br>576/50i<br>720/50p<br>720/59p<br>1080/50i<br>1080/59i<br>HDMI | 4:3<br>16:9 | 0<br>7.5 |

AG-HMX100P

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| VIDEO FORMAT | 1080/59i | ASPECT 16:9 | SET UP 0 | |

| | | |
|---|---|---|
| 480/59i<br>576/50i<br>720/50p<br>720/59p<br>1080/50i<br>1080/59i<br>HDMI | 4:3<br>16:9 | 0<br>7.5 |

AG-HMX100E

### Pour sélectionner le format de l'image

Lorsque 480/59i ou 576/50i a été sélectionné à l'aide de la commande rotative 2, [4:3] ou [16:9] peut être sélectionné à l'aide de la commande rotative 3.
Lorsque le format de système dans lequel le format de l'image ne peut pas être réglé a été sélectionné, [---] s'affiche.
Le réglage par défaut est [4:3].

### Pour sélectionner le niveau de configuration (niveau noir)

Lorsque 480/59i a été sélectionné à l'aide de la commande rotative 2, [0] ou [7.5] peut être sélectionné à l'aide de la commande rotative 4.
Lorsque le format de système dans lequel le niveau de configuration ne peut pas être déterminé a été sélectionné, [--] s'affiche.
Le réglage par défaut est [7.5] (AG-HMX100P) ou [0] (AG-HMX100E).

### Modification du format de système

**1** Sélectionnez le format de système que vous souhaitez régler à l'aide de la commande rotative 2.

Si une valeur de réglage différente du format de système actuel est sélectionnée, * (astérisque) est ajouté à la valeur de réglage actuelle.

**2** Appuyez sur la touche ↵.

**3** Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez de nouveau sur la touche ↵.

Lorsque vous appuyez sur la touche ↵ pour fixer la sélection, le fonctionnement de cet appareil est désactivé pendant plusieurs secondes car la commutation du format de signal est exécutée.

**4** Lorsque le message « TURN POWER OFF » s'affiche, mettez l'appareil hors tension puis redémarrez-le.

◆ **REMARQUE**

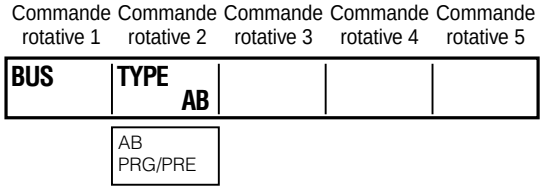
- **Si un autre écran de menu est affiché sans fixer les réglages dans cet écran, ces réglages sont annulés et ne sont pas appliqués.**
  **Lorsque le mode 3D est réglé sur une fonction autre que [OFF], « -- » s'affiche et le format de système ne peut pas être modifié.**
- **Si [HDMI] est sélectionné, le signal d'entrée HDMI est émis comme par le connecteur DVI-D OUT, ce qui désactive les fonctions de mélangeur audiovisuel, y compris les effets de commutation vidéo.**
- **Lorsque le mode 3D est réglé sur [OFF] (→ page Vol.2-23), le format de système de cet appareil est réglé dans le sous-menu [VIDEO FORMAT] du menu [SETUP]. Lorsque le mode 3D est réglé sur une fonction autre que [OFF], le format de système de cet appareil est réglé dans l'élément [3DFORMAT] du sous-menu [3D] du menu [SETUP].**

## Réglage de bus [BUS]

Le sous-menu [BUS] du menu [SETUP] sert à définir la méthode de sortie de cet appareil sur l'une des options suivantes :

- Système de bus AB : Commute entre la vidéo A et la vidéo B.
- Système programme/présélection : Commute entre la sortie de programme (vidéo de base) et la sortie de présélection (vidéo utilisée comme effets).

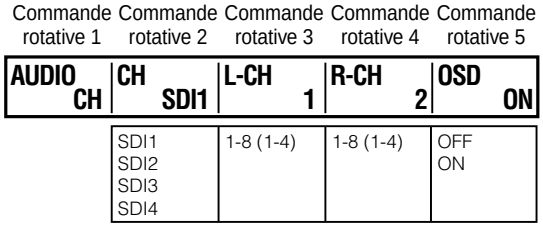
Lorsque le système programme/présélection est sélectionné, la touche de sélection de source de bus A/PROG correspondant à la source utilisée pour le motif de transition et pour l'émission depuis un connecteur PGM est nécessairement allumée ou clignote. Ainsi, la source d'entrée que vous souhaitez ensuite afficher ne peut être sélectionnée qu'avec les touches de sélection de source de bus B/PRESET.
→ Pour de plus amples informations concernant la manière de sélectionner la source d'entrée, consultez la page 28.




Réglez [TYPE] sur [AB] (système de bus AB) ou [PRG/PRE] (système programme/présélection) à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [AB].

## Réglage des canaux audio [AUDIO CH]

Le sous-menu [AUDIO CH] du menu [SETUP] sert à sélectionner le canal L ou R de cet appareil pour chaque canal audio de la source d'entrée SDI sélectionnée.
Lorsque le format de système est HD (→ page 12), les canaux audio 1 à 8 peuvent être attribués. Lorsque le format de système est SD, les canaux audio 1 à 4 peuvent être attribués.



**1** Réglez [CH] sur [SDI1], [SDI2], [SDI3] ou [SDI4] (entrées SDI 1 à 4) à l'aide de la commande rotative 2.

**2** Utilisez la commande rotative 3 pour sélectionner l'entrée audio (de l'entrée SDI sélectionnée à l'étape 1) que vous souhaitez attribuer au canal L en réglant [L-CH] sur le numéro d'entrée audio souhaité.

**3** Utilisez la commande rotative 4 pour sélectionner l'entrée audio (de l'entrée SDI sélectionnée à l'étape 1) que vous souhaitez attribuer au canal R en réglant [R-CH] sur le numéro d'entrée audio souhaité.

**4** Répétez les étapes 1 à 3 pour attribuer chaque entrée audio des entrées SDI 1 à 4 au canal L ou au canal R.

◆ **REMARQUE**

**Le canal réglé est stocké séparément dans la mémoire si le format de système est réglé sur SD et HD (→ page 12). Il est appelé selon le format lorsque le format de système est modifié.**

### Pour masquer l'indicateur de niveau audio pendant la sortie multivue

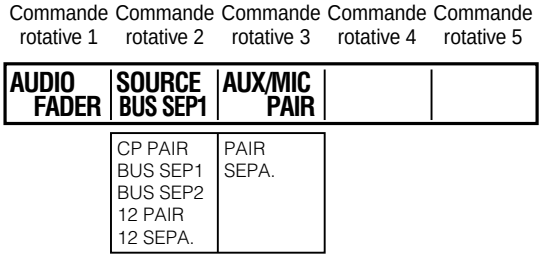
Réglez [OSD] sur [OFF] à l'aide de la commande rotative 5. Le réglage par défaut est [ON], avec lequel l'indicateur de niveau audio sont affichés pendant l'affichage multivue.

## Réglage des atténuateurs audio [AUDIO FADER]

Le niveau d'entrée audio est ajusté avec les atténuateurs SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 (atténuateurs audio).
Lors de l'ajustement du niveau audio des sources d'entrée 5 à 8, utilisez l'atténuateur correspondant tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

Utilisez l'atténuateur AUX pour ajuster le niveau d'entrée AUX et l'atténuateur MIC pour ajuster le niveau d'entrée MIC.

Le fonctionnement des atténuateurs audio, de l'atténuateur AUX et de l'atténuateur MIC peut être défini depuis le sous-menu [AUDIO FADER] du menu [SETUP].




### Pour définir le format de sortie audio et le fonctionnement des atténuateurs audio

Réglez [SOURCE] sur [CP PAIR], [BUS SEP1], [BUS SEP2], [12 PAIR] ou [12 SEPA.] à l'aide de la commande rotative 2.

Le tableau suivant montre la méthode de sortie et les sources d'entrée audio attribuées aux atténuateurs pour chaque réglage.

| Réglage | Méthode de sortie | Atténuateur SOURCE 1/5 | Atténuateur SOURCE 2/6 | Atténuateur SOURCE 3/7 | Atténuateur SOURCE 4/8 |
|---|---|---|---|---|---|
| CP PAIR | Sortie sonore de la source d'entrée sélectionnée | Canaux L (gauche) et R (droite) de la source 1 (ou 5) | Canaux L (gauche) et R (droite) de la source 2 (ou 6) | Canaux L (gauche) et R (droite) de la source 3 (ou 7) | Canaux L (gauche) et R (droite) de la source 4 (ou 8) |
| BUS SEP1 | | Canal L (gauche) de la source A/PROG | Canal R (droite) de la source A/PROG | Canal L (gauche) de la source B/PRESET | Canal R (droite) de la source B/PRESET |
| BUS SEP2 | Lorsque le système de bus AB est sélectionné | Canal L (gauche) de la source de bus A | Canal R (droite) de la source de bus A | Canal L (gauche) de la source de bus B | Canal R (droite) de la source de bus B |
| | Lorsque le système présélection/ programme est sélectionné | Touche de prévisualisation allumée : Canal L (gauche) de source PROG<br>Touche de prévisualisation clignotante : Canal L (gauche) de la source PRESET | Touche de prévisualisation allumée : Canal R (droite) de source PROG<br>Touche de prévisualisation clignotante : Canal R (droite) de la source PRESET | Touche de prévisualisation allumée : Canal L (gauche) de source PRESET<br>Touche de prévisualisation clignotante : Canal L (gauche) de la source PROG | Touche de prévisualisation allumée : Canal R (droite) de source PRESET<br>Touche de prévisualisation clignotante : Canal R (droite) de la source PROG |
| 12 PAIR | Fixé sur le son des sources d'entrée 1 et 2. | Canaux L (gauche) et R (droite) de la source 1 | Canaux L (gauche) et R (droite) de la source 2 | Non disponible | Non disponible |
| 12 SEPA. | | Canal L (gauche) de la source 1 | Canal R (droite) de la source 1 | Canal L (gauche) de la source 2 | Canal R (droite) de la source 2 |

## Pour définir le fonctionnement des atténuateurs AUX et MIC

Réglez [AUX/MIC] sur [PAIR] ou [SEPA.] (séparé) à l'aide de la commande rotative 3. Le fonctionnement de chaque atténuateur dépend du réglage, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

| Réglage | Atténuateur AUX | Atténuateur MIC |
|---|---|---|
| PAIR | Canaux L (gauche) et R (droite) de la source d'entrée AUX | Canaux L (gauche) et R (droite) de la source d'entrée MIC |
| SEPA. | Canal L (gauche) de la source d'entrée AUX (ou MIC)*1 | Canal R (droite) de la source d'entrée AUX (ou MIC)*1 |

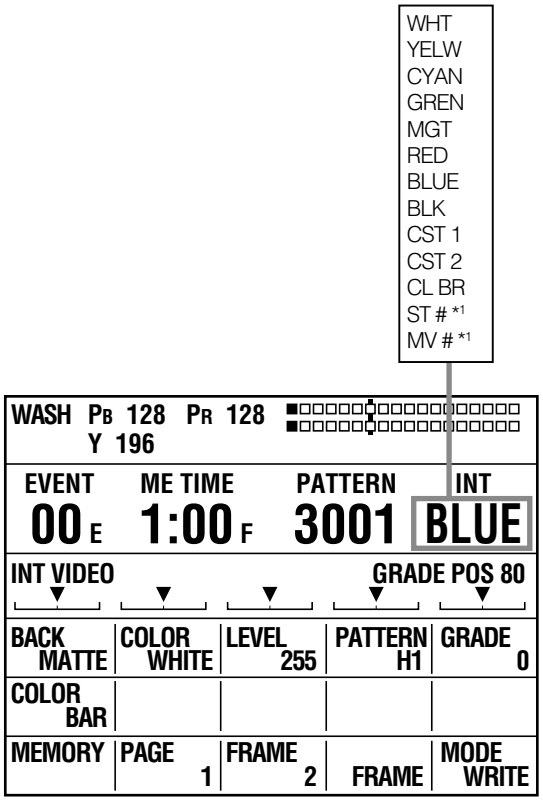
*1 Pour ajuster le niveau audio du microphone, utilisez l'atténuateur tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

# Écran du menu [INT VIDEO] (réglage de vidéo interne)

Lorsque vous appuyez sur la touche INT VIDEO, l'écran du menu [INT VIDEO] s'affiche comme ci-dessous.

Ce menu sert à régler le signal vidéo interne intégré à cet appareil.

Pendant le réglage de couleur dans le menu [INT VIDEO], la manette et la commande rotative Z sont en mode de réglage de couleur.
La couleur définie depuis ce menu est signalée dans la zone d'affichage de vidéo interne.




*1 # est une valeur numérique. (La valeur maximale varie selon la taille de la mémoire (le nombre d'images) réglée dans le sous-menu [MEMORY] du menu [SETUP]).

Utilisez la commande rotative 1 pour régler le type de sortie de vidéo interne sur la vidéo de cache arrière ([BACK MATTE]) ou la sortie de barre de couleur ([COLOR BAR]).

Si [MEMORY] est sélectionné, une source d'entrée vidéo externe peut être sauvegardée dans la mémoire interne et utilisée comme vidéo interne (→ page 24).

# Réglage du cache arrière [BACK MATTE]

Pour créer une vidéo de cache arrière comme vidéo interne, utilisez le sous-menu [BACK MATTE] du menu [INT VIDEO].

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| BACK MATTE | COLOR WHITE | LEVEL 255 | PATTERN H1 | GRADE 0 |
| | WHITE<br>YELLOW<br>CYAN<br>GREEN<br>MAGENTA<br>RED<br>BLUE<br>BLACK<br>CUSTOM1<br>CUSTOM2 | LEVEL<br>0-255<br><br>SET<br>BACK M<br>WASH | OFF<br>H1<br>H2<br>H3<br>V1<br>V2<br>V3<br>DIAG1<br>DIAG2 | 0-255 |

## Pour définir la couleur de la vidéo de cache arrière

**1** Pour vérifier la couleur de la vidéo de cache arrière, appuyez sur la touche A/PROG INT (ou B/PROG INT) pour régler le bus actuellement affiché sur la vidéo interne.

**2** Utilisez la commande rotative 2 pour définir [COLOR] sur une des couleurs du tableau ci-dessous.

| Réglage | Couleur |
|---|---|
| [WHITE] (réglage par défaut) | Blanc |
| [YELLOW] | Jaune |
| [CYAN] | Cyan |
| [GREEN] | Vert |
| [MAGENTA] | Magenta |
| [RED] | Rouge |
| [BLUE] | Bleu |
| [BLACK] | Noir |
| [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] | Le réglage par défaut est gris. |

Les valeurs $P_B$, $P_R$ et Y sont affichées dans la zone d'affichage des réglages de la manette et de la commande rotative Z ainsi que du mode 3D (→ page 13).

**3** Si [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] est sélectionné à l'étape 2, réglez [SET] sur [BACK M] (cache arrière) à l'aide de la commande rotative 3 et réglez [PATTERN] sur [OFF] en utilisant la commande rotative 4.

**4** Si [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] est sélectionné à l'étape 2, utilisez la manette et la commande rotative Z pour définir les valeurs [$P_B$] et [$P_R$] dans la plage de 0 à 255 et la valeur [Y] dans la plage de 16 à 235 pour sélectionner la couleur de la vidéo de cache arrière.

Si une valeur autre que [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] est sélectionnée, définissez le niveau de couleur (le niveau du signal Y pour le blanc) à l'aide de la commande rotative 3.

## Pour définir la gradation de couleur de la vidéo de cache arrière

**1** Pour vérifier la couleur de la vidéo de cache arrière, appuyez sur la touche A/PROG INT (ou B/PROG INT) pour régler le bus actuellement affiché sur la vidéo interne.

**2** Utilisez la commande rotative 2 pour définir [COLOR] sur une des couleurs du tableau ci-dessous.

| Réglage | Couleur |
|---|---|
| [WHITE] (réglage par défaut) | Blanc |
| [YELLOW] | Jaune |
| [CYAN] | Cyan |
| [GREEN] | Vert |
| [MAGENTA] | Magenta |
| [RED] | Rouge |
| [BLUE] | Bleu |
| [BLACK] | Noir |
| [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] | Le réglage par défaut est gris. |

Les valeurs $P_B$, $P_R$ et Y sont affichées dans la zone d'affichage des réglages de la manette et de la commande rotative Z ainsi que du mode 3D (→ page 13).

**3** Réglez [PATTERN] (motif de gradation) à l'aide de la commande rotative 4.

| Réglage | Motif de gradation |
|---|---|
| [OFF] | Aucune gradation |
| [H1] | Gradation horizontale 1 |
| [H2] | Gradation horizontale 2 |
| [H3] | Gradation horizontale 3 |
| [V1] | Gradation verticale 1 |
| [V2] | Gradation verticale 2 |
| [V3] | Gradation verticale 3 |
| [DIAG1] | Gradation diagonale 1 |
| [DIAG2] | Gradation diagonale 2 |

**4** Si [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] est sélectionné à l'étape 2, réglez [SET] sur [WASH] (couleur lavis qui accompagne la gradation) à l'aide de la commande rotative 3.

Si un réglage autre que [CUSTOM1] et [CUSTOM2] est sélectionné à l'étape 2, [WASH] est automatiquement sélectionné.

**5** Utilisez la manette et la commande rotative Z pour définir les valeurs [$P_B$] et [$P_R$] dans la plage de 0 à 255 et la valeur [Y] dans la plage de 16 à 235 pour sélectionner la couleur lavis.

Si une valeur autre que [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] est sélectionnée, définissez le niveau de couleur (le niveau du signal Y pour le blanc) à l'aide de la commande rotative 3.

**6** Définissez la valeur [GRADE] (niveau de composition de gradation) dans la plage de 0 à 255 à l'aide de la commande rotative 5.

**7** Définissez la position de gradation à l'aide de la commande rotative 5 tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

◆ **REMARQUE**

**Les réglages du cache arrière sont sauvegardés avec les valeurs de réglage de menu ([$P_B$], [$P_R$] et [Y]) pour chaque couleur.**
**(Cependant, si [PRESET] est sélectionné dans le sous-menu [POWER] du menu [SETUP], les réglages sont réinitialisés sur les réglages par défaut lors du redémarrage de l'appareil).**

# Émission des barres de couleur [COLOR BAR]

Pour émettre les barres de couleur comme vidéo interne, sélectionnez [COLOR BAR] du menu [INT VIDEO] à l'aide de la commande rotative 1.

# Utilisation d'images fixes ou de séquences vidéo comme vidéo interne [MEMORY]

Outre l'utilisation de la vidéo de cache arrière (→ page 23) et de la sortie de barre de couleur (→ la section précédente) intégrées dans cet appareil, il est possible de stocker des sources d'entrée de vidéo externe dans la mémoire interne et de créer des images fixes ou des séquences vidéo.

Les images fixes et séquences vidéo ainsi créées sont sauvegardées avec une image par page. Le nombre de pages (images) disponibles pour la sauvegarde d'une image ou d'une séquence vidéo créée dépend du format vidéo (→ page 19) de l'entrée vidéo.

| Format | Maximum de pages (nombre d'images) |
|---|---|
| 480i | 30 |
| 576i | 30 |
| 720p | 14 |
| 1080i | 6 |

Cependant, si un titre créé comme incrustation de titre ou incrustation finale est sauvegardé en tant que page, un nombre réduit de pages est disponible pour la sauvegarde de l'image fixe ou de la séquence vidéo.
Le rapport de dénombrement de page pour le titre et l'image fixe ou la séquence vidéo peut être modifié dans le sous-menu [MEMORY] du menu [SETUP] (→ page Vol.2-28).

Utilisez le sous-menu [MEMORY] du menu [INT VIDEO] pour créer et afficher des images fixes et des séquences vidéo.
Si une image fixe est crée, « ST (STILL) » et le nombre de pages s'affichent dans la zone d'affichage de vidéo interne dans la partie supérieure de l'écran de réglage. Si une séquence vidéo est créée, « MV (MOVIE) » et le nombre de pages s'affichent.

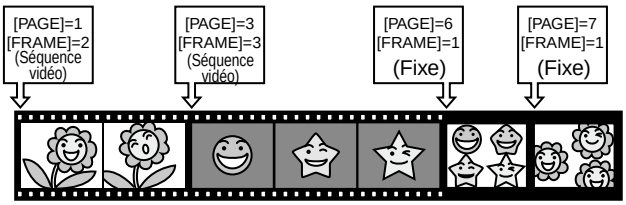
## Relation entre la sauvegarde de vidéo interne et la mémoire interne

Lorsque la vidéo interne est sauvegardée, le sous-menu [MEMORY] du menu [SETUP] est utilisé pour régler les fonctions suivantes afin de sauvegarder la vidéo dans la mémoire interne.

- PAGE : première page à sauvegarder
- FRAME : nombre de pages à sauvegarder

Si le nombre de pages sauvegardées est de 1 (« FRAME » est réglé sur 1), la vidéo est sauvegardée en tant qu'image fixe. Si le nombre de pages sauvegardées est de 2 ou plus (« FRAME » est réglé sur 2 ou plus), la vidéo est sauvegardée en tant que séquence vidéo.
Une image fixe et une séquence vidéo peuvent toutes deux être sauvegardées dans la mémoire interne. Dans ce cas, cependant, le total des pages sauvegardées doit être égal ou inférieur au nombre maximal d'images.
Par exemple, si la taille de la mémoire (le nombre d'images) attribuée à la vidéo interne est réglée sur 4 dans le sous-menu [MEMORY] du menu [SETUP], quatre images fixes peuvent être sauvegardées lorsqu'une image fixe (FRAME : 1) est créée ; une seule séquence vidéo peut être sauvegardée dans la mémoire lorsqu'une séquence vidéo de quatre pages (FRAME : 4) est créée.

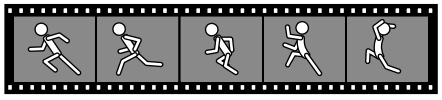
**Exemple de vidéo sauvegardée dans une mémoire interne de 8 images maximum**



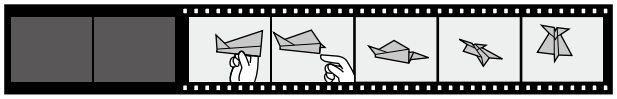

### ◆ REMARQUE

**Si une vidéo est sauvegardée dans les zones de mémoire en superposant celles où une autre vidéo est déjà sauvegardée, les zones de chevauchement sont écrasées par de nouvelles données et les zones restantes pour la vidéo précédente sont effacées et remplies d'images noires.**

**Avant la sauvegarde d'une nouvelle vidéo (vidéo actuellement sauvegardée dans PAGE : 1 et IMAGE : 5)**



**Après la sauvegarde d'une nouvelle vidéo (PAGE : 3 et IMAGE : 5)**



## Pour sauvegarder des images fixes utilisées comme vidéo interne

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| MEMORY | PAGE 1 | FRAME 1 | FRAME | MODE WRITE |
| | 1-30 (480i)<br>1-30 (576i)<br>1-14 (720p)<br>1-6 (1080i) | 1-30 (480i)<br>1-30 (576i)<br>1-14 (720p)<br>1-6 (1080i) | FIELD<br>FRAME | WRITE<br>PREVIEW<br>EXIT |

### ◆ REMARQUE

**Le nombre de pages réglé dans l'élément [INT V], dans le sous-menu [MEMORY] du menu [SETUP] s'affiche en tant que valeur de réglage [PAGE] et peut être réglé sur la valeur maximale.**

**1** Réglez [PAGE] (numéro de page) à l'aide de la commande rotative 2.

**2** Réglez [FRAME] (nombre d'images) sur 1 à l'aide de la commande rotative 3.

**3** Appuyez sur l'une des touches de sélection de source de bus A/PROG ou des touches de sélection de source de bus B/PRESET pour sélectionner la vidéo afin de créer une image fixe et pour émettre la vidéo sélectionnée par un connecteur PGM.

**4** Réglez [MODE] sur [WRITE] à l'aide de la commande rotative 5.

**5** Lancez la lecture de la vidéo sélectionnée à l'étape 3 ci-dessus sur le dispositif utilisé comme entrée de source pour cet appareil.

**6** Surveillez la vidéo en cours de lecture. Lorsque l'image dont vous souhaitez créer une image fixe apparaît, appuyez sur la touche ↵.

La vidéo de sortie de programme est créée et sauvegardée sous forme d'image fixe avec le numéro de page sélectionné à l'étape 1.

**7** Appuyez sur la touche A/PROG INT (ou B/PRESET INT) pour régler l'affichage de la source sur la vidéo interne, puis vérifiez l'image fixe sauvegardée.

### ◆ REMARQUE

**Lorsque le format de système est réglé sur 720, aucune modification n'est apportée à la vidéo en raison de la vidéo progressive même si une commutation entre FIELD et FRAME est effectuée.**

## Pour sauvegarder des séquences vidéo comme vidéo interne

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| MEMORY | PAGE 1 | FRAME 2 | REPEAT | MODE WRITE |
| | 1-30 (480i)<br>1-30 (576i)<br>1-14 (720p)<br>1-6 (1080i) | 1-30 (480i)<br>1-30 (576i)<br>1-14 (720p)<br>1-6 (1080i) | REPEAT<br>ONCE | WRITE<br>PREVIEW<br>EXIT |

**1** Réglez [PAGE] (numéro de page) à l'aide de la commande rotative 2.

**2** Réglez [FRAME] (nombre d'images) sur 2 ou plus à l'aide de la commande rotative 3.

**3** Appuyez sur l'une des touches de sélection de source de bus A/PROG ou sur les touches de sélection de source de bus B/PRESET pour sélectionner la vidéo afin de créer une séquence vidéo et pour émettre la vidéo sélectionnée par un connecteur PGM.

**4** Réglez [MODE] sur [WRITE] à l'aide de la commande rotative 5.

**5** Lancez la lecture de la vidéo sélectionnée à l'étape 3 ci-dessus sur le dispositif utilisé comme entrée de source pour cet appareil.

**6** Surveillez la vidéo en cours de lecture. Lorsque l'image dont vous souhaitez créer une séquence vidéo apparaît, appuyez sur la touche ↵.

Une séquence vidéo est créée en fonction du nombre d'images (nombre de pages) sélectionné à l'étape 2 ci-dessus et sauvegardé. Le numéro de page sélectionné à l'étape 1 détermine l'image de départ de la séquence.

**7** Appuyez sur la touche A/PROG INT (ou B/PRESET INT) pour régler l'affichage de la source sur la vidéo interne, puis vérifiez la séquence vidéo sauvegardée.

## Pour prévisualiser (vérifier) l'image fixe ou la séquence vidéo créée

**1** Réglez [MODE] sur [PREVIEW] à l'aide de la commande rotative 5.

**2** Réglez [PAGE] (numéro de page) à l'aide de la commande rotative 2.

**3** Réglez [FRAME] sur le nombre de pages pour prévisualiser à l'aide de la commande rotative 3.

Pour prévisualiser la séquence vidéo, sélectionnez une valeur équivalente ou inférieure à son nombre d'images.

**4** Pour prévisualiser l'image fixe, sélectionnez [FRAME] (affichage d'image) ou [FIELD] (affichage de champ) à l'aide de la commande rotative 4.

Pour prévisualiser la séquence vidéo, sélectionnez [REPEAT] (lecture répétée) ou [ONCE] (lecture unique) à l'aide de la commande rotative 4.

**5** Appuyez sur la touche ↵.

Pendant la prévisualisation d'image fixe, l'image fixe de la page sélectionnée à l'étape 2 ci-dessus s'affiche.
Pendant la prévisualisation de séquence vidéo, la séquence vidéo contenant le nombre d'images sélectionné à l'étape 2 est lue.

### ◆ REMARQUE

- **Lorsque vous sauvegardez une image fixe ou une séquence vidéo, réglez [MODE] sur [EXIT] pour éviter d'écraser les données déjà sauvegardées.**
- **Si vous sélectionnez [EXIT] pendant la lecture d'une séquence vidéo sauvegardée et que vous appuyez sur la touche ↵, la dernière image s'affiche et la lecture de la séquence vidéo s'arrête.**
- **Même dans le cas où aucune autre vidéo interne (cache arrière ou barre de couleur) n'est sélectionnée dans le menu [INT VIDEO], [MEMORY] peut être à nouveau sélectionné pour appeler l'image ou la séquence vidéo préalablement sauvegardée. Cependant, les images fixes et séquences vidéo sauvegardées sont supprimées lors de la mise hors tension.**

### Pour démarrer/arrêter la lecture d'une séquence vidéo sans utiliser le menu [INT VIDEO]

**1** Appuyez sur la touche . (point) tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

**2** Démarrez la lecture avec la méthode de lecture confirmée pour la vidéo interne.

**3** Pour arrêter la lecture, appuyez de nouveau sur la touche . (point) tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

## Utilisation d'une entrée vidéo provenant d'un PC [PC1]

Vous pouvez recevoir sur cet appareil la vidéo d'un PC au moyen du connecteur DVI-I IN.
Pour utiliser la vidéo créée sur un PC, il faut d'abord attribuer l'entrée DVI à un numéro de source d'entrée dans le sous-menu [AUDIO VIDEO] du menu [SETUP] (→ page 17).
L'entrée de source du PC est définie depuis le sous-menu [PC1] du menu [SETUP].

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| **PC1** | **ANALOG** | **FORMAT SXGA** | | **A.SET ON** |
| | ANALOG<br>DIGITAL | XGA<br>WXGA<br>SXGA<br>1080/50p<br>1080/60p | | _ _<br>ON<br>OFF |

### Pour sélectionner l'entrée du connecteur DVI-I IN

Sélectionnez [ANALOG] ou [DIGITAL] à l'aide de la commande rotative 2.

### Pour définir le format du signal d'entrée

Réglez [FORMAT] à l'aide de la commande rotative 3.

L'entrée de source du PC s'affiche dans le format de signal sélectionné. Cependant, il est redimensionné selon les réglages du format vidéo (→ page 19).

### Pour exécuter la configuration automatique de l'entrée analogique

Sélectionnez ON à l'aide de la commande rotative 5, et appuyez sur la touche ↵.

Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez de nouveau sur la touche ↵.
Pour annuler le réglage, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

**◆ REMARQUE**

- **Lorsque la commutation est réalisée entre [ANALOG] et [DIGITAL],le message « Please Wait... » s'affiche et disparaît lorsque la commutation est terminée.**
- **Lorsque la configuration automatique est exécutée, l'image doit être affichée dans toute la zone d'affichage de l'écran. Lorsque la configuration automatique est en cours d'exécution, le message « Please Wait… » s'affiche puis disparaît quand la configuration automatique est terminée. Si la configuration automatique ne réussit pas, * s'affiche sous [A.SET]. La configuration automatique peut ne pas réussir en raison d'un ajustement automatique de l'écran insuffisant selon l'image d'entrée. Dans ce cas, utilisez la commande rotative 1 pour sélectionner [PC2] et ajuster [H POSI], [V POSI], [PHASE], et [CLOCK].**
- **Si le format de système est 1080/50P ou 1080/60P lorsque DIGITAL ou ANALOG est sélectionné, la configuration automatique est désactivée. Dans ce cas, « --- » s'affiche sous [A.SET].**

# Commutation ou combinaison de vidéo

Les procédures pour la commutation ou la combinaison vidéo sont décrites ci-dessous.

## Sélection de la vidéo et du son source

Cette section décrit la procédure pour sélectionner la vidéo et le son source pour la réception d'effets ou le mixage sur cet appareil.

### Pour sélectionner les sources d'entrée

**1** Attribuez la vidéo et le son aux huit canaux de sources d'entrée dans le sous-menu [AUDIO VIDEO] du menu [SETUP] (→ page 17).

**2** Réglez [TYPE] sur [AB] ou sur [PRG/PRE] dans le sous-menu [BUS] du menu [SETUP] (→ page 20).

**3** Appuyez sur l'une des touches A/PROG (ou B/PRESET) SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 en fonction de la source d'entrée que vous souhaitez sélectionner.

Pour sélectionner une des sources d'entrée 5 à 8, appuyez sur la touche SOURCE correspondante tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

La touche sur laquelle vous appuyez s'allume.

### Pour sélectionner la vidéo interne

**1** Affichez n'importe quelle vidéo interne parmi les suivantes à l'aide du menu [INT VIDEO] :

**Vidéo de cache arrière :** Sélectionnez [BACK MATTE] (→ page 23).

**Sortie de barre de couleur :** Sélectionnez [COLOR BAR] (→ page 24).

**Image fixe ou séquence vidéo :** Sélectionnez [MEMORY] (→ page 24).

**2** Appuyez sur la touche A/PROG (ou B/PRESET) INT.

La touche A/PROG SOURCE (ou B/PRESET SOURCE) INT s'allume et la touche actuellement sélectionnée entre A/PROG SOURCE (ou B/PRESET SOURCE) 1/5, 2/6, 3/7, et 4/8 clignote.
La vidéo interne sélectionnée à l'étape 1 est appelée et affichée.

## Vérification (prévisualisation) de vidéo et de son

Un moniteur de prévisualisation peut être raccordé au connecteur SDI PVW OUT pour vérifier la vidéo. Si le moniteur peut émettre émettre une entrée de source audio en tant que signal SDI, vous pouvez également vérifier le son.
Vous pouvez aussi raccorder un casque au connecteur PHONES pour vérifier le son.

La sortie du connecteur SDI PVW OUT peut être modifiée à l'aide des touches PREVIEW suivantes.

**Touche ME PVW :** Sert à vérifier les effets de commutation et de combinaison. Vous permet de vérifier l'image commutée et l'image en cours de commutation (→ page 29) ou l'image à combiner et l'image en cours de combinaison (→ page 30).

**Touche de sélection A/PROG :** Vous permet de vérifier la source d'entrée (entrée de programme) du bus A.

**Touche de sélection B/PRESET :** Vous permet de vérifier la source d'entrée (entrée de présélection) du bus B.

**Touche de sélection DSK :** Vous permet de vérifier l'image avec DSK combiné si vous utilisez DSK (incrustation finale).

## Ajustement du niveau de sortie audio

Le niveau d'entrée audio est ajusté avec les atténuateurs SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 (atténuateurs audio).
Lors de l'ajustement du niveau audio des sources d'entrée 5 à 8, utilisez l'atténuateur correspondant tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.
Utilisez l'atténuateur AUX pour ajuster le niveau d'entrée AUX et l'atténuateur MIC pour ajuster le niveau d'entrée MIC.
Les réglages des sources d'entrée audio et des niveaux audio sont réalisés à partir des sous-menu [AUDIO VIDEO], [AUDIO CH] et [AUDIO FADER] du menu [SETUP] (→ pages 17, 20 et 21).

Le niveau audio de la sortie de programme est ajusté au moyen de l'atténuateur MASTER.
Le niveau audio peut être vérifié par l'indicateur de niveau audio sur l'écran de réglage (→ page 13).

Le menu [AUDIO EFFECTS] est utilisé pour appliquer les effets à l'audio (→ page Vol.2-18).

Le niveau de sortie sonore à vérifier avec un casque peut être ajusté au moyen de la commande PHONES.

### Pour relier le son et les effets vidéo

Lors de l'ajustement du niveau d'entrée audio en reliant à la vidéo pendant la transition (→ page 28) ou l'atténuation (→ page 33), appuyez sur la touche AUDIO FOLLOW VIDEO pour l'activer. Lorsque le levier de transition est actionné, les atténuateurs audio se déplacent en conséquence.

**◆ REMARQUE**

**Si vous avez appuyé sur la touche AUDIO FOLLOW VIDEO pour lier les atténuateurs audio avec le levier de transition ou le niveau audio de la source d'entrée 5 à 8 a été ajusté en appuyant sur la touche SHIFT, les réglages des atténuateurs audio peuvent ne pas correspondre au niveau audio actuel. Dans ces cas, le niveau audio est ajusté comme suit, en fonction de l'opération des atténuateurs audio :**

- **Lorsque vous déplacez l'atténuateur audio dans le sens où la différence avec le niveau audio diminue, le niveau audio ne change pas jusqu'à ce que la position de l'atténuateur corresponde au niveau audio actuel.**
- **Lorsque vous déplacez l'atténuateur audio dans le sens où la différence avec le niveau audio augmente, le niveau audio change en fonction de la position de l'atténuateur.**
- **Le niveau audio ajusté au moyen de l'atténuateur MASTER change en fonction de la position de l'atténuateur.**

## Transition AB

La transition AB est un effet qui consiste à commuter de la vidéo de source A à la vidéo de source B, et vice versa.

Vous disposez de deux méthodes pour la commutation vidéo : « volet » et « mixage ».

- **Volet de transition**
  La vidéo de source B (ou A) s'affiche en effectuant un volet avec la vidéo de source A (ou B).
- **Mixage de transition**
  La vidéo de source B (ou A) s'affiche en superposant la vidéo de source A (ou B).

Le schéma suivant montre un exemple de volet de transition.

La transition est exécutée au moyen du levier de transition ou de la touche AUTO TAKE.

**1** Réglez [TYPE] sur [AB] dans le sous-menu [BUS] du menu [SETUP] (→ page 20).

**2** Sélectionnez la vidéo de source A et de source B (→ page 28).

**3** Faites glisser le levier de transition vers le côté A (ou le côté B).

**4** Sélectionnez le motif de transition à utiliser (→ « Pour sélectionner un motif », page 30).

Les motifs enregistrés en tant que motifs directs (→ page 16) peuvent être utilisés.

**5** Traitez le motif sélectionné en appliquant des effets comme les bordures, les ombres et les traînées (→ page Vol.2-3).

**6** Réglez la position du motif (position de départ de transition) avec la manette.

Appuyez sur la touche CENTER pour l'activer, et le motif est placé au centre.
Appuyez sur la touche HOLD et maintenez-la enfoncée, et la manette est fixée sur sa position actuelle.

**◆ REMARQUE**

- **Vous ne pouvez pas ajuster la position de certains motifs avec le joystick.**
  **→ Pour de plus amples informations, consultez « Liste de motifs de transition » à la fin du Volume 2.**
- **Les motifs enregistrés en tant que motifs directs, les réglages des effets ou de la position appliqués à chaque motif sont sauvegardés et appliqués lors du prochain appel du motif (si [MODE] dans le menu [SETUP] est réglé sur [PRESET]). Tous les réglages faits pour les motifs qui ne sont pas enregistrés comme motifs directs ne sont pas sauvegardés.**

**7** Réglez la durée de transition (du début à la fin de la commutation) (→ « Pour définir la durée de transition » à la page 30)

**8** Faites glisser le levier de transition vers le côté B (ou le côté A) ou appuyez sur la touche AUTO TAKE.

Lorsque vous appuyez sur la touche AUTO TAKE, elle s'allume et la commutation de vidéo source est exécutée (transition automatique) de A à B (ou de B à A).

### Pour vérifier la vidéo pendant la commutation

Appuyez de nouveau sur la touche AUTO TAKE.
Cette touche clignote et la commutation vidéo s'arrête momentanément.
Quand vous appuyez de nouveau sur la touche, elle s'allume et la commutation reprend.

### Pour arrêter momentanément la transition automatique

Lorsque vous appuyez sur la touche ONE WAY pour l'activer dans la zone PATTERN, la transition va dans le même sens, quelle que soit la direction du levier. (Aucune transition n'est inversée.)
Cependant, si un motif de transition qui n'est pas inversé intrinsèquement est sélectionné, la touche ONE WAY clignote quand vous appuyez dessus.

### Pour synchroniser les atténuateurs audio avec le levier de transition

Appuyez sur la touche AUDIO FOLLOW VIDEO pour l'activer.

## Pour sélectionner un motif

Le numéro du motif actuellement sélectionné est affiché dans la zone d'affichage du numéro d'événement, de transition, du numéro de motif et de vidéo interne (→ page 13).

**1** Appuyez sur la touche PATTERN pour l'activer.

**2** Réglez le numéro de motif en saisissant une valeur numérique avec les touches numériques ou avec les touches + ou −.

**3** Appuyez sur la touche ↵.

◆ **REMARQUE**

**Si vous spécifiez un numéro qui ne correspond à aucun motif (numéro invalide), le numéro du motif valide le plus proche s'affiche.**

## Pour définir la durée de transition

La durée de transition réglée actuellement (ME TIME) s'affiche dans la zone d'affichage du numéro d'événement, de transition, du numéro de motif et de vidéo interne sur l'écran de réglage (→ page 13).
Le réglage par défaut est [02:00F] (2 secondes).

La valeur maximum pouvant être réglée est [33:09F] (1080/59i, 720/59p, 480/59i) ou [39:24F] (1080/50i, 720/50p, 576/50i) pour la forme d'affichage de durée « secondes+images » et [00999F] pour la forme d'affichage de durée « images ».

◆ **REMARQUE**

**Même si une valeur dépassant la valeur maximale est sélectionnée, la valeur maximale est réglée automatiquement.**

**1** Appuyez sur la touche de réglage ME pour l'activer.

**2** Définissez la durée de transition en saisissant une valeur numérique à l'aide des touches numériques ou avec la commande rotative TIME.

Exemple : Pour définir « 2:05 » (2 secondes 5 images), saisissez « 2.5 ».

Le sous-menu [SYSTEM1] du menu [SETUP] peut servir à sélectionner l'affichage de durée de transition parmi « secondes+images » ou « images » (→ page Vol.2-27).

**3** Appuyez sur la touche ↵.

# Transition de programme présélectionné

La transition de programme présélectionné est un effet qui consiste à commuter d'une vidéo de programme (vidéo de base) vers une vidéo présélectionnée (vidéo utilisée comme effet), et vice versa.

Elle est réalisée de la même manière que celle décrite dans « Transition AB », sauf pour le réglage de [TYPE] sur [PRG/PRE] à l'étape 1. La touche ONE WAY est désactivée car elle ne limite la direction de la commutation que d'une vidéo présélectionnée vers une vidéo de programme (la touche clignote lorsque vous appuyez dessus).

◆ **REMARQUE**

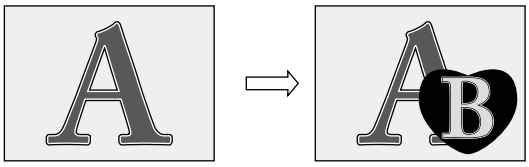
**Pendant la transition de programme présélectionné, les bus commutent entre eux à chaque transition.**
**Cet état de commutation de bus peut être vérifié par l'activation et le clignotement de la touche ME PVW.**
**Lorsque les bus sont dans le même état que l'initialisation, la touche ME PVW est allumée. Lorsque vous exécutez une transition une fois et que la source de bus commute vers l'autre, la touche ME PVW clignote.**

# Incrustation

L'incrustation est un effet de combinaison qui ajoute la vidéo de source B comme « incrustation » à la vidéo de source A, et vice versa.

Les méthodes d'incrustation comprennent l'incrustation de motif de base (→ page Vol.2-5), l'incrustation de chrominance (→ page Vol.2-6), l'incrustation de luminance (→ page Vol.2-7) et l'incrustation de titre (→ page Vol.2-8).

Le schéma suivant montre un exemple d'incrustation de motif de base.



L'incrustation est exécutée au moyen du levier de transition ou de la touche AUTO TAKE.

**1** Sélectionnez la vidéo de source A et de source B (→ page 28).

**2** Faites glisser le levier de transition vers le côté A (ou le côté B).

**3** Sélectionnez le motif d'incrustation à utiliser (→ « Pour sélectionner un motif » page 30)

Les motifs enregistrés en tant que motifs directs (→ page 16) peuvent être utilisés.

**4** Traitez le motif sélectionné en appliquant des effets comme les bordures, les ombres et les traînées (→ page Vol.2-3).

Pour l'incrustation de luminance, l'incrustation de chrominance ou l'incrustation externe, appliquez les effets comme la fragmentation et l'inclinaison à la vidéo d'incrustation (→ page Vol.2-6).

**5** Réglez la position du motif (où l'incrustation est insérée) avec la manette.

Appuyez sur la touche CENTER pour l'activer, et le motif est placé au centre.
Appuyez sur la touche HOLD et maintenez-la enfoncée, et la manette est fixée sur sa position actuelle.

◆ **REMARQUE**

- **Vous ne pouvez pas ajuster la position de certains motifs avec le joystick.**
  **→ Pour de plus amples informations, consultez « Liste de motifs d'incrustation » à la fin du Volume 2.**
- **Les motifs enregistrés en tant que motifs directs, les réglages des effets et de la position appliqués à chaque motif sont sauvegardés et appliqués lors du prochain appel du motif (si [MODE] dans le menu [SETUP] est réglé sur [PRESET]). Tous les réglages faits pour les motifs qui ne sont pas enregistrés comme motifs directs ne sont pas sauvegardés.**

**6** Définissez le format de motif (taille d'incrustation) à l'aide de la commande rotative Z.

Si un motif d'incrustation spécifique est sélectionné, appuyez sur la touche ASPECT pour l'activer et le format de l'image du motif peut être momentanément modifié avec la commande ASPECT. (Lorsqu'elle est tournée dans le sens H, la largeur (horizontale) est augmentée ; lorsqu'elle est tournée dans le sens V, la hauteur (verticale) est augmentée.) Lorsque la touche est éteinte, le format de l'image revient à la valeur d'avant la modification.

→ Pour les motifs auxquels vous pouvez appliquer la fonction de changement d'aspect, reportez-vous à « Liste de motifs d'incrustation » à la fin du Volume 2.

**7** Réglez la durée de transition (du début à la fin de la combinaison) (→ page 30).

**8** Faites glisser le levier de transition vers le côté B (ou le côté A) ou appuyez sur la touche AUTO TAKE.

Lorsque vous appuyez sur la touche AUTO TAKE, elle s'allume et la vidéo de source A est combinée avec la vidéo de source B (ou la vidéo de source B est combinée avec la A).

### Pour utiliser la fonction capture de scène

Appuyez sur la touche SCENE GRABBER pour l'activer. La fonction capture de scène vous permet de déplacer l'image actuellement affichée dans l'incrustation en même temps que le motif, si un motif spécifique est sélectionné.
→ Pour les motifs auxquels vous pouvez appliquer la fonction capture de scène, reportez-vous à « Liste de motifs d'incrustation » à la fin du Volume 2.

◆ **REMARQUE**

**Vous ne pouvez pas utiliser en même temps les effets multi-strobo (→ page Vol.2-16) et la fonction capture de scène. L'effet sélectionné en dernier est prioritaire et l'autre est annulé.**

### Pour afficher l'incrustation à l'envers

Appuyez sur la touche REVERSE dans la zone PATTERN pour l'activer, et le motif d'incrustation ou l'image d'entrée/de sortie est inversé.

# Incrustation finale (DSK)

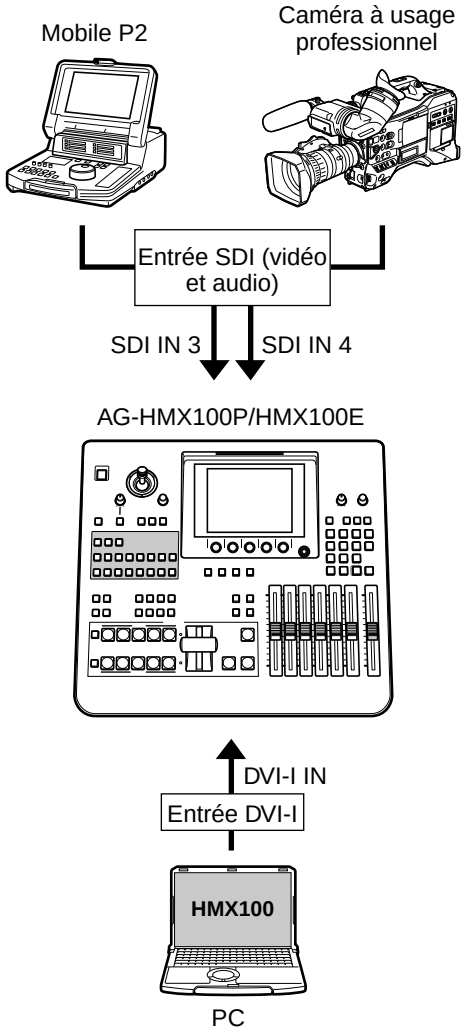
DSK est un effet qui consiste à insérer une incrustation dans la vidéo à laquelle des effets ont déjà été appliqués.

Le schéma suivant montre un exemple de DSK.

## Pour créer une DSK en utilisant un matériel importé depuis le PC

Introduisez le matériel, comme par exemple des caractères créés à l'aide d'une seule couleur en tant qu'arrière-plan sur PC, dans le connecteur DVI-I IN, sélectionnez l'entrée DVI-I en tant que matériel clé pour la DSK (réglez [KEY] sur [DVI-I] dans le sous-menu [DSK SOURCE] du menu [DSK FADE], et vous pouvez insérer une incrustation dans la vidéo créée en appliquant des effets à une image prise à l'aide d'une caméra.
Il est également possible d'insérer d'autres matériels tels que le remplissage d'incrustation dans l'incrustation extraite du matériel original ou d'appliquer des effets tels que SHADOW à l'incrustation extraite.

Le chiffre suivant montre l'exemple de la connexion d'un équipement source, le PC, avec cet appareil.




## Pour exécuter la DSK

DSK est exécuté à l'aide de la touche d'exécution DSK.

**1** Vérifiez que la touche d'exécution DSK est éteinte.

**2** Sélectionnez le connecteur vidéo par lequel est émise la vidéo d'entrée utilisée pour la source d'incrustation à insérer et pour le remplissage d'incrustation (→ page Vol.2-11).

**3** Appuyez sur la touche de sélection DSK.

Vous pouvez prévisualiser la vidéo de sortie dans laquelle la DSK est insérée.

**4** Réglez le niveau de détection de la vidéo d'incrustation en modifiant le réglage de fragmentation ou d'inclinaison (→ page Vol.2-6).

**5** Réglez la durée de transition DSK (du début à la fin de l'insertion) (→ « Pour définir la durée de transition de la DSK » sur cette page).

**6** Appuyez sur la touche d'exécution DSK.

La touche s'allume, et clignote pendant l'insertion de l'incrustation.

### Pour utiliser un motif de transition comme DSK

Appuyez sur la touche DSK EFFECTS pour l'activer et sélectionnez un motif de transition au lieu de sélectionner une vidéo présélectionnée (→ page 30).
L'effet de dissolution est appliqué.

◆ **REMARQUE**

**Il est impossible d'utiliser un motif autre que les motifs de transition pour DSK.**
**Si un motif indisponible pour DSK est sélectionné, la touche DSK EFFECTS clignote.**

## Pour définir la durée de transition DSK

La durée de transition DSK réglée actuellement (DSK TIME) s'affiche dans la zone d'affichage du numéro d'événement, de transition, du numéro de motif et de vidéo interne sur l'écran de réglage (→ page 13).
Le réglage par défaut est [02:00F] (2 secondes).

**1** Appuyez sur la touche de réglage DSK pour l'activer.

**2** Définissez la durée de transition DSK en saisissant une valeur numérique à l'aide des touches numériques ou avec la commande rotative TIME.

Exemple : Pour définir « 2:05 » (2 secondes 5 images), saisissez « 2.5 ».

Le sous-menu [SYSTEM1] du menu [SETUP] peut servir à sélectionner l'affichage de durée de transition parmi « secondes+images » ou « images » (→ page Vol.2-6).

**3** Appuyez sur la touche ↵.

## Fondu

Le fondu est un effet qui efface progressivement les images ou réduit peu à peu le niveau sonore (fermeture en fondu) ou qui affiche progressivement des images ou augmente peu à peu le niveau sonore (ouverture en fondu).

Le schéma suivant montre un exemple de fondu.

Le fondu est exécuté à l'aide de la touche d'exécution FADE.

**1** Définissez la méthode de fondu dans le sous-menu [FADE] du menu [DSK FADE] (→ page Vol.2-11).

**2** Réglez la durée de transition FADE (du début à la fin du fondu) (→ « Pour définir la durée de transition FADE » sur cette page).

**3** Appuyez sur la touche d'exécution FADE.

La touche s'allume et clignote pendant la fermeture en fondu.

**4** Appuyez de nouveau sur la touche d'exécution FADE.

La touche s'éteint et l'ouverture en fondu est exécutée.

### Pour synchroniser les atténuateurs audio avec le levier de transition

Appuyez sur la touche AUDIO FOLLOW VIDEO pour l'activer.

### Pour définir la durée de transition FADE

La durée de transition FADE réglée actuellement (FADE TIME) s'affiche dans la zone d'affichage du numéro d'événement, de transition, du numéro de motif et de vidéo interne sur l'écran de réglage (→ page 13).
Le réglage par défaut est [02:00F] (2 secondes).

**1** Appuyez sur la touche de réglage FADE pour l'activer.

**2** Définissez la durée de transition FADE en saisissant une valeur numérique à l'aide des touches numériques ou avec la commande rotative TIME.

Exemple : Pour définir « 2:05 » (2 secondes 5 images), saisissez « 2.5 ».

Le sous-menu [SYSTEM1] du menu [SETUP] peut servir à sélectionner l'affichage de durée de transition parmi « secondes+images » ou « images » (→ page Vol.2-27).

**3** Appuyez sur la touche ↵.

# Avant de contacter le service d’assistance

## Dépannage

Contactez votre revendeur si le problème persiste après avoir vérifié les éléments suivants.



### Problèmes relatifs au modèle AG-HMX100P/HMX100E

| Problème | Élément à vérifier |
|---|---|
| • **La mise sous tension ne peut être effectuée.** | La prise du câble d’alimentation est-elle bien introduite dans la prise murale ? |
| • **Il n’y a pas d’image.** | • L’appareil connecté est-il sous tension ?<br>• Les câbles sont-ils bien raccordés ?<br>• Le fondu a-t-il été appliqué ?<br>• La source a-t-elle été correctement reçue ? |
| • **Il n’y a pas de couleur.** | • L’effet vidéo ou celui de couleur est-il réglé sur ON ?<br>• Le signal Y composante est-il reçu seul, au lieu d’un signal composite ?<br>• La source a-t-elle été correctement reçue ? |
| • **Il n’y a pas de son.** | • La fermeture en fondu audio a-t-elle été appliquée ?<br>• La source a-t-elle été correctement reçue ? |
| • **L’image ne change pas même quand le levier de transition est déplacé.** | • Le même signal a-t-il été sélectionné pour le côté A et le côté B ? |

# Caractéristiques techniques

| | |
|---|---|
| Alimentation : | 100–240 V CA, 50/60 Hz |
| Consommation : | 60 W |

Signale des informations de sécurité.



## [Généralités]

| | |
|---|---|
| Température de fonctionnement : | 5 °C à 40 °C (41 °F à 104 °F) |
| Humidité de fonctionnement : | Entre 10 et 80 % (sans condensation) |
| Température de stockage : | –20 °C à 60 °C (–4 °F à 122 °F) |
| Humidité de stockage : | Entre 10 et 80 % (sans condensation) |
| Dimensions : | 424 mm (L) × 197 mm (H) × 400 mm (P)<br>16-3/4 pouces (L) × 7-3/4 pouces (H) × 15-3/4 pouces (P) |
| Poids : | 7,9 kg (17,42 lb) |

## [SYSTÈME]

| | |
|---|---|
| Format de système : | 480/59,94i, 576/50i, 720/59,94p, 720/50p, 1080/59,94i, 1080/50i, 1080/23,98PsF (uniquement lorsque le mode 3D est réglé sur [MODE1] ou [MODE2]) (le fonctionnement n'est pas garanti lorsque des formats de système différents sont utilisés au sein d'un même système.) |

## [VIDÉO]

Fréquence d'échantillonnage

| | |
|---|---|
| Format SD : | Y : 13,5 MHz PB/PR : 6,75 MHz |
| Format HD : | Y : 74,176 MHz PB/PR : 37,088 MHz (1080/59,94i, 720/59,94p, 1080/23,98PsF) |
| | Y : 74,25 MHz PB/PR : 37,125 MHz (1080/50i, 720/50p) |
| Format vidéo : | SD 480/59,94i, 576/50i |
| | HD 720/59,94p, 720/50p, 1080/59,94i, 1080/50i, 1080/23,98PsF (pour la vidéo 3D uniquement) |
| Quantification : | 10 bits |
| Traitement interne : | 4 : 2 : 2 : 4 12 bits |

## [AUDIO]

| | |
|---|---|
| Fréquence d'échantillonnage : | 48 kHz (entrée numérique synchronisée avec le signal vidéo) |
| Quantification : | Entrée analogique : 20 bits, entrée SDI : 24 bits, entrée HDMI : 16 bits |
| Réponse en fréquence : | –1,0 dB à 1,0 dB avec 20 Hz à 20 kHz (analogique) |
| | –1,0 dB à 1,0 dB avec 20 Hz à 20 kHz (numérique) |
| Plage dynamique : | 85 dB ou plus à 1 kHz (analogique) |
| | 90 dB ou plus à 1 kHz (numérique) |
| Distorsion : | 0,08 % ou moins à 1 kHz (analogique) |
| | 0,05 % ou moins à 1 kHz (numérique) |
| Diaphonie : | –70 dB ou moins à 1 kHz, entre deux des canaux (analogique) |
| | –80 dB ou moins à 1 kHz, entre deux des canaux (numérique) |
| Marge : | 20 dB et 18 dB commutable |

## [ENTRÉE/SORTIE VIDÉO]

| | | |
|---|---|---|
| Entrée composite analogique (VIDEO IN) : | BNC × 2 jeux, 1,0 V[c-c], connexion de sortie 75 Ω | |
| Entrée SDI : | BNC × 4 jeux | |
| | Signal numérique de série SD : Conforme aux normes SMPTE259M-C/272M-A et ITU-R BT.656-4 | |
| | Signal numérique de série HD : Conforme aux normes SMPTE292M/296M/299M | |
| Entrée HDMI : | Connecteur HDMI × 2 jeux (connecteur de type A), incompatible avec lien VIERA | |
| Entrée DVI-I : | Lien unique TMDS (incompatible avec HDCP), compatible avec RVB numérique/ analogique | |
| Entrée de signal de synchronisation externe (G/L) : | BNC × 2 (avec boucle), 1,0 V[c-c], connexion de sortie automatique 75 Ω | |
| | Signal composite analogique (NTSC/PAL) | |
| Sortie de programme (PGM) : | SDI × 1 | |
| | Signal numérique de série SD : Conforme aux normes SMPTE259M-C/272M-A et ITU-R BT.656-4 | |
| | Signal numérique de série HD : Conforme aux normes SMPTE292M/296M/299M | |
| | DVI-D × 1, lien unique TMDS (incompatible avec HDCP) | |
| | Mode 3D : Signal canal L pour MODE1, signal SIDE BY SIDE pour MODE2 | |
| Sortie de prévisualisation (PVW) : | SDI × 1 | |
| | Signal numérique de série SD : Conforme aux normes SMPTE259M-C/272M-A et ITU-R BT.656-4 | |
| | Signal numérique de série HD : Conforme aux normes SMPTE292M/296M/299M | |
| Sortie AUX : | SDI × 1 | |
| | Signal numérique de série SD : Conforme aux normes SMPTE259M-C/272M-A et ITU-R BT.656-4 | |
| | Signal numérique de série HD : Conforme aux normes SMPTE292M/296M/299M | |
| Sortie MULTI VIEW (multivue) : | SDI × 1 | |
| | Signal numérique de série SD : Conforme aux normes SMPTE259M-C et ITU-R BT.656-4 | |
| | Signal numérique de série HD : Conforme aux normes SMPTE292M/296M/299M | |
| | DVI-D × 1, lien unique TMDS (incompatible avec HDCP) | |
| | Mode 3D : Signal canal R pour MODE1, signal SIDE BY SIDE pour MODE2 | |
| Sortie de référence avancée (ADV-REF) : | BNC × 1, 75 Ω | |
| | Signal composite analogique | Synchronisation : 0,286 V[c-c] (NTSC)/0,3 V[c-c] (PAL) |
| | | Salve : 0,286 V[c-c] (NTSC)/0,3 V[c-c] (PAL) |

## [ENTRÉE/SORTIE AUDIO]

| | |
|---|---|
| Entrée audio (AUDIO IN) : | XLR : 4 jeux (paire de L et R), +4/0/–3 dBu commutable, symétrique, 10 kΩ |
| | SDI (audio incorporé) : 4 jeux |
| | Signal numérique de série SD : Conforme aux normes SMPTE259M-C/272M-A et ITU-R BT.656-4 |
| | Signal numérique de série HD : Conforme aux normes SMPTE292M/296M/299M |
| | HDMI (audio incorporé) : 2 jeux, connecteur de Type A (incompatible avec HDCP) |
| Entrée AUX : | 1 set prise jack (paire de L et R), –10 dBV, impédance élevée, asymétrique |
| Entrée de microphone (MIC) : | M6 × 1, –60 dBv, 2 kΩ, monaural, asymétrique |
| Sortie audio (AUDIO OUT) : | |
| Sortie de programme (PGM) : | 1 set XLR (paire de L et R), +4/0/–3 dBu commutable, basse impédance, symétrique |
| | SDI × 1 (audio incorporé) |
| | Signal numérique de série SD : Conforme aux normes SMPTE259M-C/272M-A et ITU-R BT.656-4 |
| | Signal numérique de série HD : Conforme aux normes SMPTE292M/296M/299M |
| | 1 set prise jack (paire de L et R), –10 dBv, basse impédance, asymétrique |
| Sortie de prévisualisation (PVW) : | SDI × 1 (audio incorporé) |
| | Signal numérique de série SD : Conforme aux normes SMPTE259M-C/272M-A et ITU-R BT.656-4 |
| | Signal numérique de série HD : Conforme aux normes SMPTE292M/296M/299M |

| | |
|---|---|
| Sortie AUX : | SDI × 1 (audio incorporé) |
| | Signal numérique de série SD : Conforme aux normes SMPTE259M-C/272M-A et ITU-R BT.656-4 |
| | Signal numérique de série HD : Conforme aux normes SMPTE292M/296M/299M |
| Sortie casque (PHONES) : | M6 × 1, 8 Ω, stéréo, asymétrique, –∞ dBu à –20 dBu |



### [AUTRES]

| | |
|---|---|
| Sortie TALLY : | D-sub 9 broches, 8 croisements, collecteur ouvert |
| | Courant maximal : 50 mA ou moins |
| | Tension maximale : 35 V CC |
| Entrée GPI : | BNC × 1, contact à fermeture |
| RS-232C : | D-sub 9 broches |

## Format du signal pris en charge par l'appareil

| Format | VIDEO | SDI | HDMI | DVI-D | DVI-I |
|---|---|---|---|---|---|
| NTSC | Oui | — | — | — | — |
| PAL | Oui | — | — | — | — |
| 480/59.94i | — | Oui | — | Oui | — |
| 480/59.94p | — | — | Oui | — | — |
| 576/50i | — | Oui | — | Oui | — |
| 576/50p | — | — | — | — | — |
| 720/50p | — | Oui | Oui | Oui | — |
| 720/59.94p | — | Oui | Oui | Oui | — |
| 1035/59.94i *1 | — | Oui | — | — | — |
| 1080/25p sur 50i | — | Oui | — | — | — |
| 1080/29.97p sur 59.94i | — | Oui | — | — | — |
| 1080/50i | — | Oui | Oui | Oui | — |
| 1080/59.94i | — | Oui | Oui | Oui | — |

*1 Traité comme le 1080/59.94i

| Format | VIDEO | SDI | HDMI | DVI-D | DVI-I |
|---|---|---|---|---|---|
| 640×480 (60Hz) | — | — | Oui *1 | — | — |
| 1024×768 (60Hz) | — | — | — | — | Oui |
| 1280×768 (60Hz) | — | — | — | — | Oui |
| 1280×1024 (60Hz) | — | — | — | — | Oui |
| 1920×1080 (50Hz) | — | — | — | — | Oui |
| 1920×1080 (60Hz) | — | — | — | — | Oui |

*1 Si [HDMI] est sélectionné, le signal d'entrée HDMI est émis comme par le connecteur DVI-D OUT, ce qui désactive les fonctions de mélangeur audiovisuel, y compris les effets de commutation vidéo.

# Format de signal pris en charge sur l'appareil en mode 3D

| Format | VIDEO | SDI | HDMI | DVI-D | DVI-I |
|---|---|---|---|---|---|
| NTSC | — | — | — | — | — |
| PAL | — | — | — | — | — |
| 480/59.94i | — | — | — | — | — |
| 480/59.94p | — | — | — | — | — |
| 576/50i | — | — | — | — | — |
| 576/50p | — | — | — | — | — |
| 720/50p | — | Oui | — | — | — |
| 720/59.94p | — | Oui | — | — | — |
| 1035/59.94i *1 | — | — | — | — | — |
| 1080/23.98PsF | — | Oui | — | — | — |
| 1080/23.98p sur 59.94i | — | Oui | — | — | — |
| 1080/25PsF | — | Oui | — | — | — |
| 1080/25p sur 50i | — | Oui | — | — | — |
| 1080/29.97PsF | — | Oui | — | — | — |
| 1080/29.97p sur 59.94i | — | Oui | — | — | — |
| 1080/50i | — | Oui | — | — | — |
| 1080/59.94i | — | Oui | — | — | — |

*1 Traité comme le 1080/59.94i

Courant d'appel, mesuré conformément au standard européen EN55103-1 : 15 A

Le poids et les dimensions sont approximatifs.
Les caractéristiques techniques peuvent être modifiées sans préavis.

# Index

## Numéros


[3D] ..... 26


## A


Affichage de temps ..... 27
Apprentissage d'incrustation ..... 9
Atténuateur AUX ..... ***7***, ***21***, ***22***, ***28***
Atténuateur MASTER ..... ***7***, ***28***
Atténuateur MIC ..... ***7***, ***21***, ***22***, ***28***
Atténuateurs audio, réglage ..... ***21***
Atténuateurs, réglage ..... ***21***
Atténuateurs SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 ..... ***7***, ***21***
Attribution de mémoire ..... 28
[AUDIO CH] ..... ***20***
[AUDIO FADER] ..... ***21***
[AUDIO LEVEL] ..... 28
[AUDIO VIDEO] ..... ***17***


## B


[BACK MATTE] ..... ***23***
[BORDER] ..... 7, 8, 9
Bordure de motif ..... 4
Borne GND ..... ***8***
[BUS] ..... ***20***


## C


Canaux audio, réglage ..... ***20***
[COLOR BAR] ..... ***24***
[COLOR CANCEL] ..... 7
Commande CONTRAST ..... ***6***, ***14***
Commande et touche ASPECT ..... ***6***, ***31***
Commande et touches rotatives TIME ..... ***6***, ***30***, ***33***, 10
Commande GPI des effets vidéo ..... 27
Commande PHONES ..... ***6***, ***28***
Commande rotative TIME ..... ***6***, ***30***, ***33***, 10
Commande rotative Z ..... ***6***, ***13***, ***22***, ***24***, ***31***, 14
Commandes rotatives 1, 2, 3, 4 et 5 ..... ***6***, ***13***, ***14***
Commutation/combinaison vidéo ..... ***28***
Configuration ..... ***15***
  Écran d'opération ..... ***15***
Configuration du système de traitement vidéo HD ..... ***10***
Configuration du système de traitement vidéo SD ..... ***9***
Configuration initiale ..... ***12***
Connecteur ADV-REF ..... ***8***, ***9–11***, 24, 29
Connecteur DVI-I IN ..... ***8***, ***9–11***, ***27***, 29
  Sources d'entrée, sélection ..... ***27***
Connecteur G/L ..... ***8***, ***9–11***, 25, 29
Connecteur GPI ..... ***8***, 27
Connecteur MIC ..... ***8***, ***9–11***
Connecteur PHONES ..... ***8***, ***28***
Connecteur RS-232C ..... ***8***, ***11***
Connecteurs AUDIO IN 1 à 4 L et R ..... ***8***, ***9–11***
Connecteurs AUDIO OUT 1 L et R ..... ***8***
Connecteurs AUDIO OUT 2 L et R ..... ***8***
Connecteurs AUX IN L et R ..... ***8***, ***9–11***
Connecteurs DVI-D OUT ..... ***8***, ***9–11***, 24, 25
  Connecteur MULTI VIEW ..... ***8***
  Connecteur PGM ..... ***8***
Connecteurs HDMI IN 1, 2 ..... ***8***, ***10***, ***11***
Connecteurs SDI IN 1 à 4 ..... ***8***, ***9–11***, 24, 25
Connecteurs SDI OUT ..... ***8***, ***9–11***, 24, 25
  Connecteur AUX ..... ***8***
  Connecteur MULTI VIEW ..... ***8***
  Connecteur PGM ..... ***8***
  Connecteur PVW ..... ***8***, ***28***
Connecteurs VIDEO IN 1, 2 ..... ***8***, ***9***
Connecteur TALLY ..... ***8***, 30
Contraste LCD, ajustement ..... ***14***
Contrôleur externe, connexion ..... ***11***
Couleurs de la vidéo, ajustement ..... 14
[CROP] ..... 5, 7, 8, 9, 13


## D


[DECAY] ..... 17
[DEFOCUS] ..... 15
[DIRECT PATTERN] ..... ***16***
DSK ..... ***32***, 11
[DSK EFFECTS] ..... 13
[DSK IN/OUT] ..... 13
[DSK KEY] ..... 12
[DSK SOURCE] ..... 12


## E


Économiseur d'écran ..... 27
Écran de réglage ..... ***13***
Écran de réglage du projecteur ..... 30
Écran LCD ..... ***6***, ***13***
[EFFECTS] ..... 4, 6, 7, 8, 9
Effet de déplacement de mise au point ..... 15
Effet de miroir ..... 17
Effet de négatif ..... 17
Effet de peinture ..... 17
Effet d'évanouissement ..... 17
Effet monochrome ..... 15
Effet mosaïque ..... 15
Effets ..... 3
  Commutation/combinaison vidéo ..... 3
Effets audio ..... 18
Effets de commutation/combinaison vidéo ..... 3
Effets de temps ..... 16
[EQ] ..... 18
Événement ..... 21, 22
  Appel ..... 21
  Enregistrement des effets/réglages ..... 21
  Suppression ..... 22
Exemples de configuration de système ..... ***9***
Exemples de connexion ..... ***9***
  Contrôleur externe ..... ***11***
Exemples de connexions avec une caméra 3D
  Utilisation de deux caméras ..... 24
  Utilisation de quatre caméras ..... 25


## F


[FADE] ..... 13
[FILE] ..... 20
Fixe ..... 16
Fondu (FADE) ..... ***33***
  Réglage de la durée de transition ..... ***33***

## G

[GEN LOCK] ..... 29
Gradation ..... ***23***

## I

Images fixes, affichage ..... ***26***
Images fixes, sauvegarde comme vidéo interne ..... ***25***
Incrustation de chrominance ..... 6
  Annulation de couleur ..... 7
  Bordure ..... 7
  Effets ..... 7
  Réglage d'incrustation ..... 6
  Rognage ..... 7
Incrustation de luminance ..... 7, 8
  Bordure ..... 8
  Effets ..... 8
  Réglage d'incrustation ..... 8
  Rognage ..... 8
Incrustation de motif ..... 5
Incrustation de motif de base ..... 5
  Apprentissage d'incrustation ..... 6
  Bordure de motif ..... 5
  Effets ..... 6
  Rognage ..... 5
Incrustation de motif prédéfini ..... 5
Incrustation de titre ..... 9
  Bordure ..... 9
  Effets ..... 9
  Réglage d'incrustation ..... 9
  Rognage ..... 9
Incrustation externe ..... 7
Incrustation finale ..... ***32***, 11, 13
  Rognage ..... 13
Indication d'heures ..... 27
Interface externe ..... 29

## K

[KEY] ..... 6, 8
[KEY LEARN] ..... 9

## L

Levier de transition ..... ***7***, ***16***, ***29***

## M

Manette ..... ***6***, ***13***, ***22***, ***24***, ***29***, ***31***, 4, 6, 14
Mémoire d'événement ..... 21, 22
  Suppression ..... 22
[MEMORY] ..... ***24***, 28
Menu [AUDIO EFFECTS] ..... 18
Menu [BASIC PATTERN KEY] ..... 5
Menu [CHROMA KEY] ..... 6
Menu [COLOR EFFECTS] ..... 14
Menu [DSK FADE] ..... 12, 13
Menu [EXT KEY] ..... 8
Menu [INT VIDEO] ..... ***22***
Menu [LUMINANCE KEY] ..... 8
Menu [PATTERN KEY] ..... 5
Menu(s) ..... ***14***
  Liste ..... ***14***
  Opérations de base ..... ***14***
Menu [SETUP] ..... ***15***, 27
Menu [TITLE KEY] ..... 9
Menu [TRANSITION] ..... 3
Menu [VIDEO EFFECTS] ..... 15
[MIRROR] ..... 17
[MODE] ..... ***15***
Mode 3D ..... 26
Mode de démarrage ..... ***15***
Mode de gestion d'énergie ..... 27
Modification ..... 3
[MODIFY] ..... 3
[MONO] ..... 15
[MOSAIC] ..... 15
Motifs de transition ..... 4
  Effets ..... 4
  Réglage ..... 3
Motifs de volet, réglage ..... 3
Motifs directs ..... ***16***
Multi-strobo : ..... 16

## N

[NEGA] ..... 17
Niveau audio, réglage ..... 28

## O

Ombre (SHADOW) ..... 4
Opérations de fichier ..... 20

## P

[PAINT] ..... 17
[PAN] ..... 18
[PATTERN EDGE] ..... 4, 5
PC ..... ***27***
  Création de sources vidéo ..... ***27***
[PC1] ..... ***27***
[PC2] ..... 29
PC, réglages détaillés ..... 29
Prévisualisation (vérification de vidéo/son) ..... ***27***, ***28***
Prise d'alimentation AC IN ..... ***8***

## R

Réglage de fondu ..... 13
Réglage de format vidéo ..... ***19***
Réglage de l'effet DSK ..... 13
Réglage de l'égaliseur ..... 18
Réglage de modificateur de voix ..... 19
Réglage de panoramique ..... 18
Réglage de source DSK ..... 12
Réglage d'incrustation DSK ..... 12
Réglage du bus ..... ***20***
Réglages d'environnement ..... 27
Réglages de système ..... 27
[RS-232C] ..... 30
RS-232C
  Connecteur ..... 25, 29
  Réglages ..... 30

# S


Séquences vidéo, affichage ... ***26***
Séquences vidéo, sauvegarde comme vidéo interne ... ***26***
Sortie de barre de couleur ... ***24***
Sorties de caméra 3D ... 24
  Comme signal SIDE BY SIDE ... 24
Sources d'entrée ... ***28***
  Réglage ... ***17***
Sources d'entrée vidéo/audio, réglage ... ***17***
Sources vidéo, sélection ... ***24***, ***27***, ***28***
  Création sur PC ... ***27***
  Images fixes ... ***24***
  Séquences vidéo ... ***24***
  Vidéo interne, sélection ... ***28***
Sources vidéo/son, sélection ... ***28***
  Sources d'entrée, sélection ... ***28***
Strobo ... 16
Synchronisation externe ... 29
[SYSTEM1] ... 27
[SYSTEM2] ... 27


# T


[TIME EFFECTS] ... 16
Touche ↵ ... ***7***
Touche – (moins) ... ***6***, ***30***, 21, 22
Touche + (plus) ... ***7***, ***30***, 21, 22
Touche . (point) ... ***7***, ***27***, 22
Touche AUDIO EFFECTS ... ***6***, 18
Touche AUDIO FOLLOW VIDEO ... ***7***, ***29***, ***30***, ***33***, 18
Touche AUTO TAKE ... ***7***, ***29***, 21
Touche CENTER ... ***6***, ***29***, ***31***, 14
Touche CHROMA KEY ... ***7***, 6
Touche de réglage DSK ... ***6***, ***32***
Touche de réglage FADE ... ***6***, ***33***
Touche de réglage ME ... ***6***, ***30***
Touche de sélection A/PROG ... ***7***, ***28***
Touche de sélection B/PRESET ... ***7***, ***28***
Touche de sélection DSK ... ***7***, ***28***, 12
Touche d'exécution AUDIO EFFECTS ... ***7***, 18
Touche d'exécution DSK ... ***7***, ***32***
Touche d'exécution FADE ... ***7***, ***33***
Touche DSK EFFECTS ... ***7***, ***32***
Touche DSK FADE ... ***6***, 12
Touche EVENT RECALL ... ***7***, 21, 22
Touche EVENT SET ... ***7***, 21
Touche EXT KEY ... ***7***, 8
Touche HOLD ... ***6***, ***29***, ***31***
Touche INT VIDEO ... ***6***, ***22***
Touche LUM KEY ... ***7***, 8
Touche ME PVW ... ***7***, ***28***
Touche MIX ... ***7***
Touche ONE WAY ... ***7***, ***30***
Touche PATTERN ... ***6***, ***30***
Touche POWER ... ***6***, ***12***
Touche PROJECTOR/REMOTE ... ***6***, ***11***, 29, 30
Touche REVERSE ... ***7***, ***31***
Touche SCENE GRABBER ... ***6***, ***31***
Touche SETUP ... ***6***, ***15***
Touche SHIFT ... ***7***, ***21***, ***22***, ***24***, ***27***, ***28***, 4, 10, 14, 15, 16
Touches COLOR EFFECTS ... 14
Touches de menu ... ***6***, ***14***
Touches de motifs directs de transition ... ***7***, ***16***
Touches de motifs directs d'incrustation ... ***7***, ***16***
Touches de sélection de source de bus A/PROG ... ***7***, ***18***
  Touche INT ... ***7***
  Touche SHIFT ... ***7***
  Touches SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 ... ***7***
Touches de sélection de source de bus B/PRESET ... ***7***, ***18***
  Touche INT ... ***7***
  Touche SHIFT ... ***7***
  Touches SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 ... ***7***
Touches EFFECTS pour les bus A/PROG et B/PRESET ... ***7***, 14, 15, 16
  Touches COLOR EFFECTS ... ***7***
  Touches STILL ... ***7***
  Touches STROBE ... ***7***
  Touches VIDEO EFFECTS ... ***7***
Touches numériques (0 à 9) ... ***6***, ***30***, ***33***, 6, 10, 21, 22
Touches PREVIEW ... ***7***, ***28***
Touches STILL ... 16
Touches STROBE ... 16
Touches VIDEO EFFECTS ... 15
Traînée (TRAIL) ... 4
Transition ... ***29***, ***30***, 3
  Écran de réglage ... 3
  Réglage temporaire ... ***30***
  Transition AB ... ***29***
  Transition de programme présélectionné ... ***30***
Transition AB ... ***29***
Transition de programme présélectionné ... ***30***


# V


Vidéo 3D ... 23
Vidéo de cache arrière ... ***23***
[VIDEO FORMAT] ... ***19***
Vidéo interne ... ***28***
  Écran de réglage ... ***22***
[VOICE] ... 19


# Z


Zone de touches numériques ... ***6***, ***30***, ***33***, 6, 10, 21, 22
Zone PATTERN ... ***7***, ***16***, ***30***, 6, 8

Panasonic

# Mode d’emploi **Vol.2**

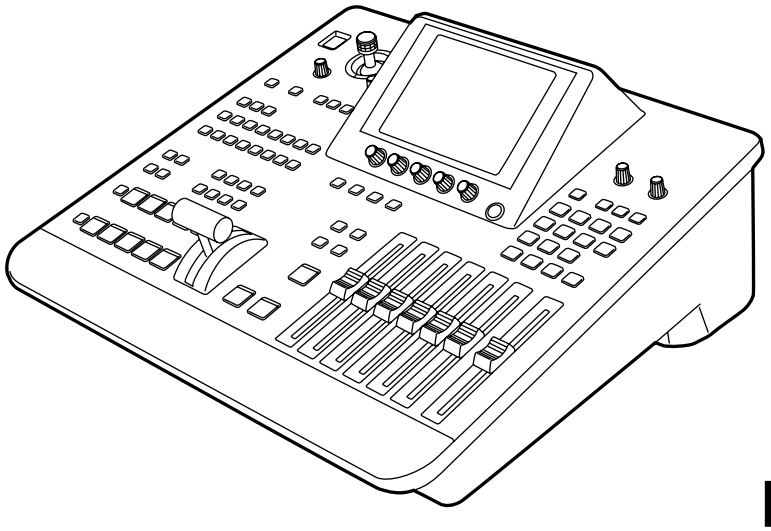
## Mélangeur AV numérique

Nº de modèle **AG-HMX100P**

Nº de modèle **AG-HMX100E**

## Volume 2

Remarquez que le vol. 2 du mode d’emploi décrit les opérations avancées du mélangeur AV numérique.
Pour les instructions sur les opérations de base du mélangeur AV numérique, consultez le vol. 1 du mode d’emploi fourni avec cet appareil.



3D PROFESSIONAL

HDMI™ HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Avant d’utiliser ce produit, veiller à lire attentivement ce manuel et le conserver pour un usage ultérieur.

FRENCH

M0810RI0 -PS

VQT2U23A(F)

# Table des matières

## Volume 1


**Conseils d'utilisation**

**PRÉSENTATION**
Caractéristiques/Fonctions de mélangeur audiovisuel/ Accessoires/Composants et fonctions

**Opérations de base**
Exemples de configuration de système/Mise sous tension/Configuration initiale/Commutation ou combinaison de vidéo

**Avant de contacter le service d'assistance**

**Caractéristiques techniques**

**Index**


## Volume 2

### Chapitre 1 Application d'effets à la vidéo et au son


**Réglage d'effets de commutation et de combinaison vidéo.....3**
Réglage du motif de transition (volet) [TRANSITION] .....3
Réglage d'incrustation du motif de base [BASIC PATTERN KEY]/incrustation de motif [PATTERN KEY]..5
Réglage de l'incrustation de chrominance [CHROMA KEY].....6
Réglage de l'incrustation de luminance [LUMINANCE KEY]/de l'incrustation externe [EXT KEY].....7
Réglage de l'incrustation de titre [TITLE KEY].....9
Réglage de l'apprentissage d'incrustation [KEY LEARN].....9
Réglage de l'incrustation finale (DSK) .....11
Réglage du fondu [FADE].....13
**Ajustement de la vidéo d'entrée .....14**
Ajustement des couleurs de la vidéo [COLOR EFFECTS].....14
Application d'effets à une vidéo [VIDEO EFFECTS] .....14
**Réglage d'effets audio .....18**
Menu [AUDIO EFFECTS] .....18


### Chapitre 2 Enregistrement des réglages et effets


**Opération de fichier [FILE] .....20**
**Opération de mémoire d'événements .....21**
Enregistrement des réglages actuels et des effets créés comme événements .....21
Appel d'événements .....21
Suppression de la mémoire d'événements.....22
Suppression de toute la mémoire d'événements.....22


### Chapitre 3 Commutation de vidéo 3D


**Exemples de connexions avec une caméra 3D .....23**
Système pour la surveillance de sortie de programme comme canal L et de sortie multivue comme canal R (affichage simultané des canaux L et R) .....23
Système pour l'affichage de sortie de programme et de sortie multivue sur plusieurs moniteurs (utilisation du signal SIDE BY SIDE).....24
Système configuré avec 2 appareils AG-HMX100P/ HMX100E et 4 caméras.....25
**Réglage du mode 3D [3D].....26**


### Chapitre 4 Réglage de l'environnement de fonctionnement


**Réglage du système.....27**
Réglage de [SYSTEM1] .....27
Réglage de [SYSTEM2] .....27
Réglage de [MEMORY].....28
Réglage du niveau audio [AUDIO LEVEL] .....28
**Réglage pour la synchronisation externe [GEN LOCK].....29**
**Détails des réglages pour la connexion d'un PC [PC2].....29**
**Réglages pour l'interface externe.....29**
Réglage de [RS-232C].....30


### Index

### Liste de motifs de transition

### Liste de motifs d'incrustation

# Chapitre 1 Application d'effets à la vidéo et au son

Ce chapitre décrit comment appliquer des effets à la vidéo, apporter des modifications à la transition, effectuer différents types d'incrustation et d'insertion de titres, mais explique aussi le mixage audio.



## Réglage d'effets de commutation et de combinaison vidéo

Cette section décrit la méthode de sélection et de traitement d'un motif utilisé pour la commutation vidéo.

### Réglage du motif de transition (volet) [TRANSITION]

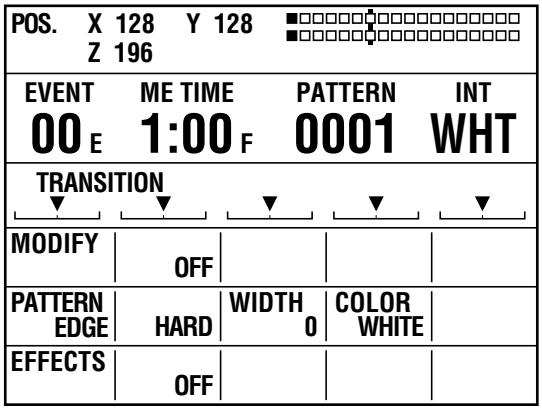
Le menu [TRANSITION] sert au traitement d'un motif utilisé pour le volet de transition.
Ce menu apparaît quand un des motifs entre les numéros 1 et 1550 est sélectionné.

→ Pour les numéros de motifs, consultez « Liste de motifs de transition » à la fin du Volume 2.

→ Pour la sélection des motifs, consultez « Pour sélectionner un motif » (page Vol.1-30).

#### Menu [TRANSITION]

Les éléments qui peuvent être définis dépendent du motif sélectionné.

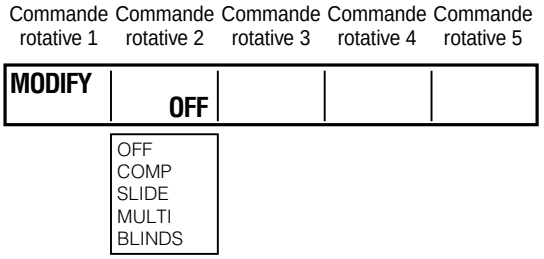



◆ REMARQUE

**Lorsqu'un motif de transition entre le 200 et le 222 (1001 à 1004, 1021 à 1023, 1030 à 1034 et 1059 à 1069) est sélectionné, le mixage de transition est exécuté. (La touche MIX s'allume.) Parmi ces motifs, lorsqu'un motif effectuant des effets combinant des effets vidéo et couleur est sélectionné, la touche VIDEO EFFECTS ou COLOR EFFECTS s'allume si elle est éteinte et le menu [VIDEO EFFECTS] ou [COLOR EFFECTS] s'affiche.**

#### [MODIFY]

Vous pouvez effectuer des réglages uniquement pour les motifs de base (les motifs indiqués comme étant « de base » dans la « Liste de motifs de transition » au dos de ce document) et leurs motifs apparentés.




Sélectionnez l'effet à appliquer au motif à l'aide de la commande rotative 2.
Lorsque [COMP] est sélectionné, le niveau d'application de l'effet ([SINGLE] ou [DOUBLE]) peut être réglé à l'aide de la commande rotative 3.

| Modifier | Description | Niveau | Exemple |
|---|---|---|---|
| COMP | Volet réduit | [SINGLE] : Une seule image est réduite en taille. | |
| | | [DOUBLE] : Les deux images sont réduites en taille. | |
| SLIDE | Glisse une image dans une autre | Aucun | |
| MULTI | Volet vertical rayé | Aucun | |
| BLINDS | Volet de type opaque | Aucun | |

Le réglage par défaut est [OFF].

Vous pouvez utiliser la Liste de motifs de transition au dos de ce document pour vérifier les motifs de base et les motifs auxquels les effets Modifier ont été ajoutés. (Exemple : Lorsque SLIDE est appliqué comme effet MODIFY au motif de base 1, le motif 43 est généré.)

◆ REMARQUE

- **Si toute modification est faite sur [MODIFY], le numéro de motif change également automatiquement.**
- **Lorsque la vidéo interne est sélectionnée comme source vidéo après la commutation, l'image n'est pas réduite en taille mais son état devient le même que lorsque [SINGLE] est sélectionné, même si [BOTH] est sélectionné pour [COMP].**
- **Lorsque vous sélectionnez un des motifs parmi 28 et 41 (1501 à 1510 et 1521 à 1530), 32 et 35 ainsi que 130 et 133 (1541 à 1548) avec l'effet [COMP] réglé pour utiliser une source vidéo d'entrée réduite en taille, l'effet multi-strobo du menu [VIDEO EFFECT] ne peut pas être appliqué. Même si l'effet multi-strobo est sélectionné, il est désactivé lorsque vous actionnez le levier de transition.**

## [PATTERN EDGE]

Vous pouvez ajouter une bordure au motif.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| PATTERN EDGE | HARD | WIDTH 32 | COLOR WHITE | |

| | | |
|---|---|---|
| HARD<br>SOFT<br>BORDER<br>SOFT BORDER | 1-255 | WHITE<br>YELLOW<br>CYAN<br>GREEN<br>MAGENTA<br>RED<br>BLUE<br>BLACK<br>CUSTOM1<br>CUSTOM2 |

Sélectionnez la bordure des motifs de transition parmi [HARD], [SOFT], [BORDER] et [SOFT BORDER] à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [HARD].

Réglez [WIDTH] dans la plage de 1 à 255 à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est 32.
Pour les motifs 701 à 707 (24 à 27) et 801 à 814 (183 à 196), [WIDTH] ne peut être défini que sur 1 ou 2.

Utilisez la commande rotative 4 pour définir [COLOR] (couleur de la bordure) sur l'une des couleurs du tableau ci-dessous.

| Réglage | Couleur |
|---|---|
| [WHITE] (réglage par défaut) | Blanc |
| [YELLOW] | Jaune |
| [CYAN] | Cyan |
| [GREEN] | Vert |
| [MAGENTA] | Magenta |
| [RED] | Rouge |
| [BLUE] | Bleu |
| [BLACK] | Noir |
| [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] | Le réglage par défaut est gris. |

Lorsque [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] est sélectionné, la même couleur que celle définie dans le sous-menu [BACK MATTE] du menu [INT VIDEO] est appliquée (→ page Vol.1-23).

### ◆ REMARQUE

- **Si le motif PinP est sélectionné et l'effet de fixe appliqué à la vidéo de source B, l'effet de fixe est annulé au moment où le levier de transition est actionné. (Le motif PinP et l'effet de fixe ne peuvent pas être utilisés en même temps.)**
- **[SOFT BORDER] ne peut être sélectionné pour les motifs 701 à 707 (24 à 27) et 801 à 814 (183 à 196).**

## [EFFECTS]

Sélectionnez l'effet [SHADOW] ou [TRAIL] à l'aide de la commande rotative 2.
**SHADOW :** ajoute une ombre noire au motif.
**TRAIL :** laisse les traînées du motif en mouvement.
Sélectionnez [OFF] pour n'appliquer aucun effet.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| EFFECTS | OFF | | | |

| |
|---|
| OFF<br>SHADOW<br>TRAIL |

### Si [SHADOW] est sélectionné

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| EFFECTS | SHADOW | | | |

Réglez la position de l'ombre en utilisant la manette tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.
Les touches CENTER, SCENE GRABBER et HOLD clignotent momentanément.

Pour annuler le réglage de la position de l'ombre, appuyez sur la touche [↵] tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée dans l'état dans lequel [FEECTS] est sélectionné (inversion noir et blanc). Au moment où les réglages sont réglés sur [OFF], la position déterminée de l'ombre est réinitialisée.

### Si [TRAIL] est sélectionné

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| EFFECTS | TARIL | SELF | TIME 16 | |

| | |
|---|---|
| SELF<br>SELF-SPARK<br>BODM<br>BODM-SPARK | 1-32 |

Sélectionnez le scintillement de la traînée (l'effet scintillant des traînées) parmi [SELF] (vidéo originale), [SELF-SPARK] (scintillement de la vidéo originale), [BODM] (couleur de bordure) et [BODM-SPARK] (scintillement de bordure) à l'aide de la commande rotative 3.
Lorsque [BODM] ou [BODM SPARK] est sélectionné, la couleur réglée dans le sous-menu [PATTERN EDGE] du menu [TRANSITION] est utilisée comme couleur de bordure.

Réglez la durée continue de la traînée dans la plage de 1 à 32 à l'aide de la commande rotative 4.

Pour régler la position de décalage de la traînée, utilisez la manette tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.
Les touches CENTER, SCENE GRABBER et HOLD clignotent momentanément.
Vous pouvez annuler le réglage de la position de décalage de la même façon que le réglage de la position de l'ombre.

◆ **REMARQUE**

**Les réglages de traînée ou d'ombre sont annulés lorsque TRAIL ou SHADOW est sélectionné dans le sous-menu [DSK EFFECTS] du menu [DSK FADE] de l'effet multi-strobo ou lorsque DECAY est sélectionné dans le menu [VIDEO EFFECTS].**

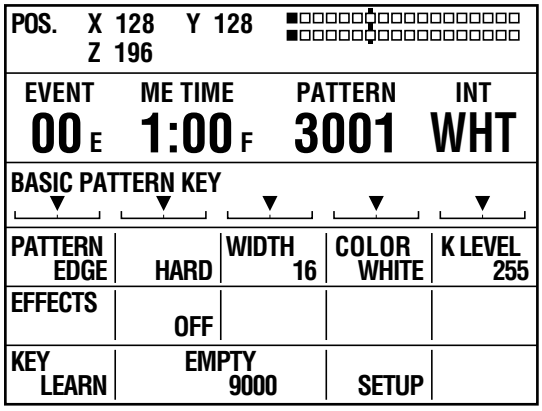
# Réglage d'incrustation du motif de base [BASIC PATTERN KEY]/incrustation de motif [PATTERN KEY]

Le menu [BASIC PATTERN KEY] du menu [PATTERN KEY] sert à créer une incrustation avec des motifs de base.
Le menu [BASIC PATTERN KEY] s'affiche lorsque le numéro du motif sélectionné figure dans la plage de 3001 à 3046, et le menu [PATTERN KEY] s'affiche lorsque le motif sélectionné a le numéro 3301 ou supérieur.

→ Pour les numéros de motifs, consultez « Liste de motifs d'incrustation » à la fin du Volume 2.

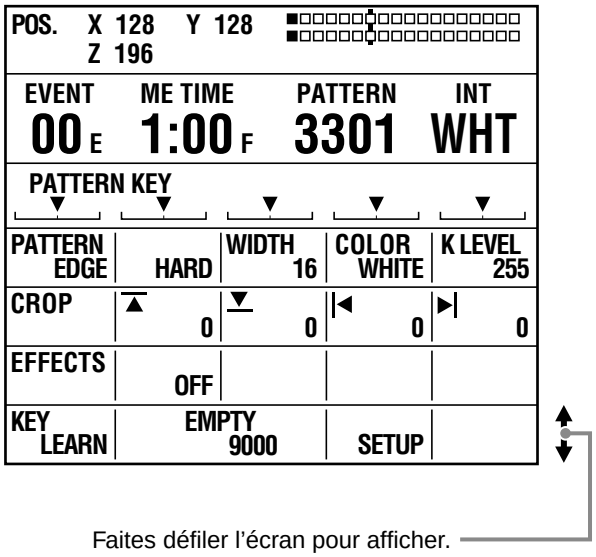
## Menu [BASIC PATTERN KEY]

Ce menu s'affiche lorsque le motif sélectionné a un numéro entre 3001 et 3046.




## Menu [PATTERN KEY]

Ce menu s'affiche lorsque le motif sélectionné a le numéro 3301 ou supérieur.
Le menu [PATTERN KEY] vous permet d'effectuer des réglages pour rogner les vidéos.




## [PATTERN EDGE]

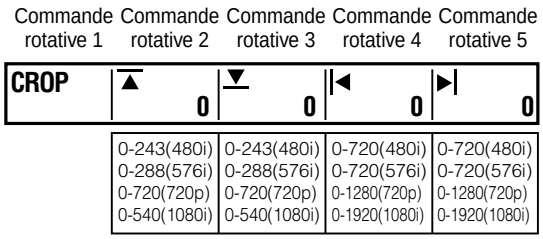
Vous pouvez régler les éléments autres que [K LEVEL] de la même façon que le motif de transition (volet) (→ page 4).

Pour [K LEVEL], réglez le niveau d'incrustation (niveau de transparence de l'incrustation) dans la plage de 0 à 255 à l'aide de la commande rotative 5.
Plus la valeur de réglage est petite, plus l'incrustation est transparente. Lorsque vous la réglez sur 0, l'incrustation disparaît totalement (elle devient transparente).

L'incrustation enregistrée dans les motifs directs peut être réglée individuellement pour chaque motif.

## [CROP] (uniquement pour le menu [PATTERN KEY])

La vidéo utilisée comme incrustation peut être rognée.




Réglez le bord supérieur de la vidéo dans la plage de 0 à 243 (480i)/288 (576i)/720 (720P)/540 (1080i) à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est 0.

Réglez le bord inférieur de la vidéo dans la plage de 0 à 243 (480i)/288 (576i)/720 (720P)/540 (1080i) à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est 0.

Réglez le bord gauche de la vidéo dans la plage de 0 à 720 (480i/576i)/1280 (720P)/1920 (1080i) à l'aide de la commande rotative 4.
Le réglage par défaut est 0.

Réglez le bord droit de la vidéo dans la plage de 0 à 720 (480i/576i)/1280 (720P)/1920 (1080i) à l'aide de la commande rotative 5.
Le réglage par défaut est 0.

Pour les réglages des bords haut et bas, quand vous en augmentez un, l'autre peut être réduit pour empêcher que la valeur totale des deux réglages ne dépasse la valeur maximum.
Pour les réglages des bords droit et gauche, quand vous en augmentez un, l'autre peut être réduit pour empêcher que la valeur totale des deux réglages ne dépasse la valeur maximum.

### [EFFECTS]

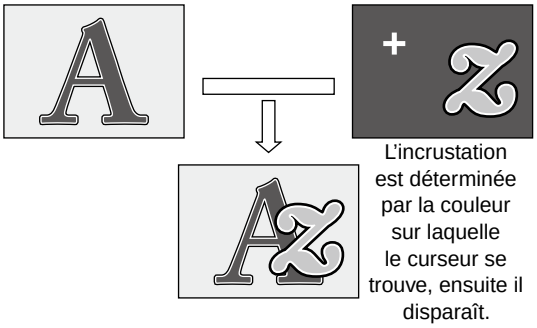
Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [EFFECTS] du menu [TRANSITION] (→ page 4).

### [KEY LEARN]

Consultez « Réglage de l'apprentissage d'incrustation [KEY LEARN] » (→ page 9).

## Réglage de l'incrustation de chrominance [CHROMA KEY]

L'incrustation de chrominance est une fonction qui consiste à ôter une gamme chromatique d'une image et à incruster une autre image à la gamme.
Le schéma suivant montre un exemple d'incrustation de chrominance.




L'incrustation est déterminée par la couleur sur laquelle le curseur se trouve, ensuite il disparaît.

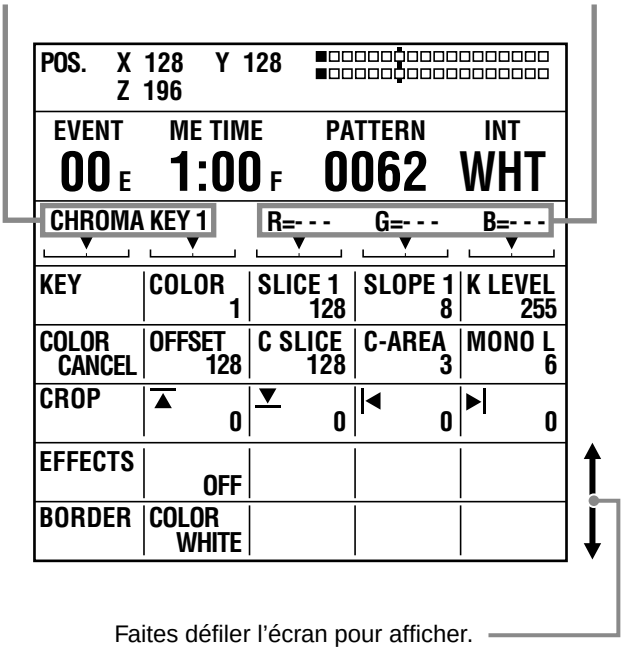
Le [CHROMA KEY] sert à créer une incrustation de chrominance.

### Menu [CHROMA KEY]

Le menu s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche CHROMA KEY (incrustation de chrominance) dans la zone PATTERN (→ page Vol.1-7) ou que le motif 62 est sélectionné.
La prévisualisation ME est automatiquement choisie et la vidéo à incruster avec le curseur d'incrustation de chrominance est émise par le connecteur de sortie de prévisualisation.

Montre le numéro sélectionné : 1, 2 ou 3.

Montre la couleur sélectionnée.




Faites défiler l'écran pour afficher.

### [KEY]

Vous pouvez stocker jusqu'à trois couleurs à supprimer de l'image.

| | Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| KEY | COLOR 1 | SLICE 1 128 | SLOPE 1 8 | K LEVEL 255 | |
| | 1-3 | 0-255 | 0-15 | 0-255 | |

Après la sélection du numéro à l'aide de la commande rotative 2, déplacez le curseur d'incrustation de chrominance sur l'image de prévisualisation vers la couleur (bleu, par exemple) à supprimer avec la manette, et appuyez sur la touche [↵].
Les valeurs numériques de la couleur stockée sont affichées respectivement pour R, G et B dans le menu. (« --- » s'affiche lorsque la couleur n'est pas stockée.)
La couleur peut être stockée autant de fois que vous le souhaitez en appuyant sur la touche [↵]. Cependant, les données de couleur sont écrasées chaque fois qu'elles sont stockées.
Pour supprimer la couleur stockée, saisissez le numéro sélectionné avec les touches numériques tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

### Pour régler l'incrustation de chrominance en détail

La densité et la plage de la couleur peuvent être déterminées pour désigner une incrustation plus précise.

Réglez [SLICE] de la couleur sélectionnée dans la plage de 0 à 255 à l'aide de la commande rotative 3.
La fragmentation est réglée pour déterminer la densité de la couleur (saturation) dans la zone à supprimer.
Par exemple, si vous déterminez le bleu à l'aide de la manette, vous pouvez augmenter la valeur de réglage pour supprimer uniquement le bleu plus foncé que le bleu déterminé.

Réglez [SLOPE] de la couleur sélectionnée dans la plage de 0 à 15 à l'aide de la commande rotative 4.
L'inclinaison est réglée pour déterminer la plage (nuance) de la couleur à supprimer.
Par exemple, si vous déterminez le bleu à l'aide de la manette, vous pouvez augmenter la valeur de réglage pour supprimer uniquement le bleu le plus proche du bleu déterminé.

Réglez [K LEVEL] (niveau de transparence de l'incrustation) dans la plage de 0 à 255 à l'aide de la commande rotative 5.

◆ **REMARQUE**

**La valeur réglée à l'aide de la commande rotative 3 est sauvegardée pour chacune des trois couleurs d'incrustation alors que la valeur réglée à l'aide de la commande rotative 5 s'applique à toutes les couleurs stockées.**

## [COLOR CANCEL]

L'apparence floue de la couleur peut être réduite en diminuant la zone de bordure de l'incrustation.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| COLOR CANCEL | OFFSET 128 | C SLICE 128 | C-AREA 3 | MONO L 6 |
| | 0-255 | 0-255 | 0-3 | 0-15 |

Réglez [OFFSET] (décalage de l'incrustation) dans la plage de [0] à [255] à l'aide de la commande rotative 2.

Réglez [C SLICE] (annulation de l'effet de fragmentation) dans la plage de [0] à [255] à l'aide de la commande rotative 3.

Réglez [C-AREA] (annulation de zone) dans la plage de [0] à [3] à l'aide de la commande rotative 4.

Réglez [MONO L] (niveau mono) dans la plage de [0] à [15] à l'aide de la commande rotative 5.

## [CROP]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [CROP] du menu [PATTERN KEY] (→ page 5).

## [EFFECTS]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [EFFECTS] du menu [TRANSITION] (→ page 6).

## [BORDER]

Utilisez la commande rotative 2 pour définir [COLOR] (couleur de la bordure) sur l'une des couleurs du tableau ci-dessous.

| Réglage | Couleur |
|---|---|
| [WHITE] (réglage par défaut) | Blanc |
| [YELLOW] | Jaune |
| [CYAN] | Cyan |
| [GREEN] | Vert |
| [MAGENTA] | Magenta |
| [RED] | Rouge |
| [BLUE] | Bleu |
| [BLACK] | Noir |
| [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] | Le réglage par défaut est gris. |

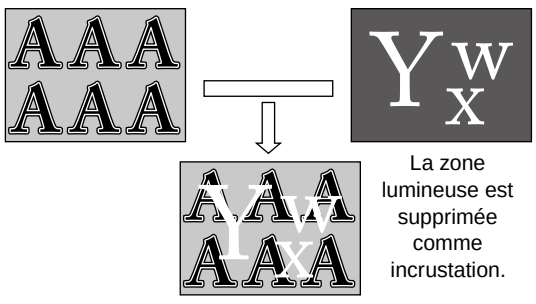
Lorsque [CUSTOM1] ou [CUSTOM2] est sélectionné, la même couleur que celle définie dans le sous-menu [BACK MATTE] du menu [INT VIDEO] est appliquée (→ page Vol.1-22).

Si [TRAIL] est sélectionné dans le sous-menu [EFFECTS], la couleur réglée dans le sous-menu [BORDER] est utilisée comme couleur de bordure lorsque [BODM] ou [BODM SPARK] est sélectionné.

# Réglage de l'incrustation de luminance [LUMINANCE KEY]/de l'incrustation externe [EXT KEY]

L'incrustation de luminance est une fonction qui consiste à créer une incrustation qui possède la luminosité (luminance) d'une image comme référence pour l'incruster dans une autre image.
L'incrustation externe est une fonction qui consiste à incruster une image extérieure déterminée. La fonction d'incrustation externe permet l'incrustation d'une image qui n'est pas attribuée comme la source.

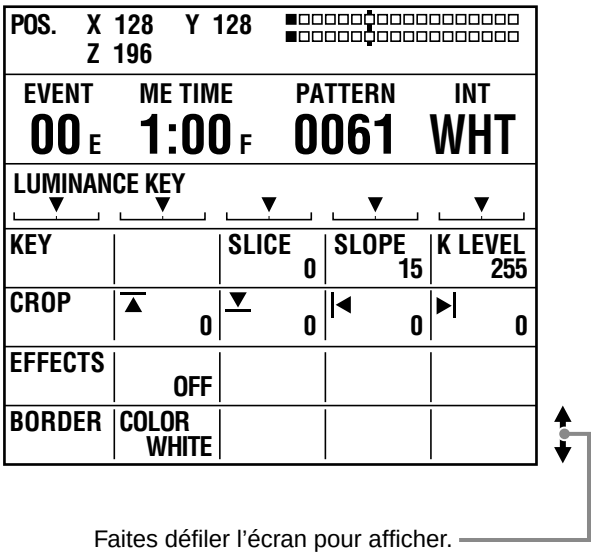
Le schéma suivant montre un exemple d'incrustation de luminance.



Le menu [LUMINANCE KEY] sert à créer une incrustation de luminance.
Le menu [EXT KEY] sert à créer une incrustation externe.

## Menu [LUMINANCE KEY]

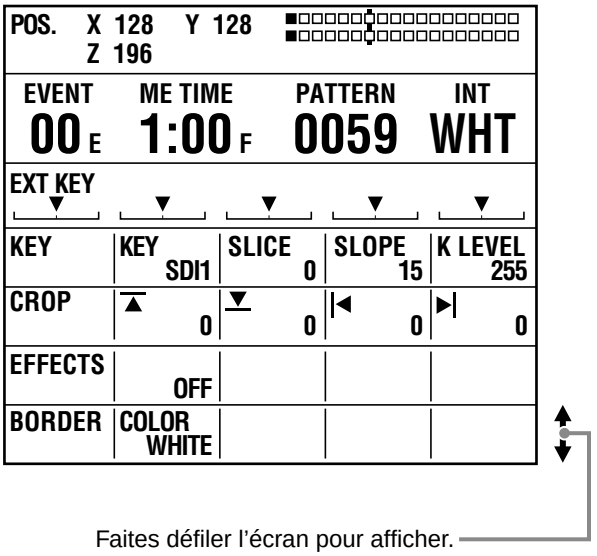
Le menu s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche LUM KEY (incrustation de chrominance) dans la zone PATTERN (→ page Vol.1-7) ou que le motif 61 est sélectionné.




Faites défiler l'écran pour afficher.

## Menu [EXT KEY]

Le menu s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche EXT KEY (incrustation de chrominance) dans la zone PATTERN (→ page Vol.1-7) ou que le motif 59 est sélectionné.




Faites défiler l'écran pour afficher.

## [KEY]

Réglez [KEY] (signal d'incrustation) sur l'un des éléments suivants à l'aide de la commande rotative 2 (pour le menu [EXT KEY] uniquement).

**Lorsque le format de système est réglé sur HD (→ page Vol.1-12) :** SDI1, SDI2, SDI3, SDI4, HDMI1, HDMI2, DVI-I

**Lorsque le format de système est réglé sur SD (→ page Vol.1-12) :** SDI1, SDI2, SDI3, SDI4, VIDEO1, VIDEO2, DVI-I

Le réglage par défaut est [SDI1] dans chaque cas.

### Pour régler l'incrustation de luminance en détail

La densité de la couleur et la plage de niveau de luminance peuvent être déterminées pour désigner une incrustation plus précise.

Réglez [SLICE] (niveau de fragmentation) dans la plage de [0] à [255] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [0].
La fragmentation est réglée pour déterminer le niveau de luminosité de la zone à supprimer. Vous pouvez augmenter la valeur de réglage pour supprimer uniquement la zone plus lumineuse que la zone déterminée.

Réglez [SLOPE] dans la plage de [0] à [15] à l'aide de la commande rotative 4.
Le réglage par défaut est [15].
L'inclinaison est réglée pour déterminer la plage du niveau de luminance dans la zone à supprimer. Vous pouvez augmenter la valeur de réglage pour supprimer uniquement la zone du niveau de luminance la plus proche du niveau déterminé.

Réglez [K LEVEL] (niveau de transparence de l'incrustation) dans la plage de [0] à [255] à l'aide de la commande rotative 5.
Le réglage par défaut est [255].

## [CROP]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [CROP] du menu [PATTERN KEY] (→ page 5).

## [EFFECTS]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [EFFECTS] du menu [TRANSITION] (→ page 4).

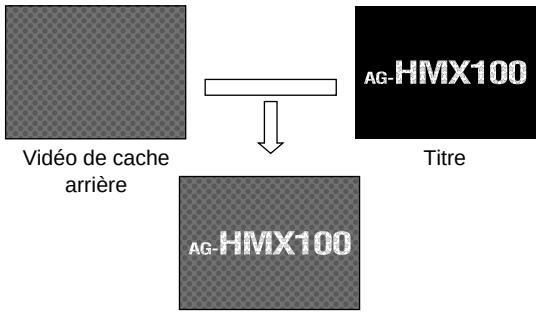
## [BORDER]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [BORDER] du menu [CHROMA KEY] (→ page 7).

# Réglage de l'incrustation de titre [TITLE KEY]

Une image fixe sauvegardée depuis le menu [DSK] peut être incrustée comme titre.
Les incrustations de titre sont sauvegardées comme motifs dont le nombre se termine par un « 1 » (9511, 9521...) entre 9501 et 9791. (Le numéro des motifs qui peuvent être sauvegardés varie en fonction du réglage dans le sous-menu [MEMORY] du menu [SETUP].)
Consultez « [DSK SOURCE] » pour la sauvegarde d'incrustations de titre (→ page 12).

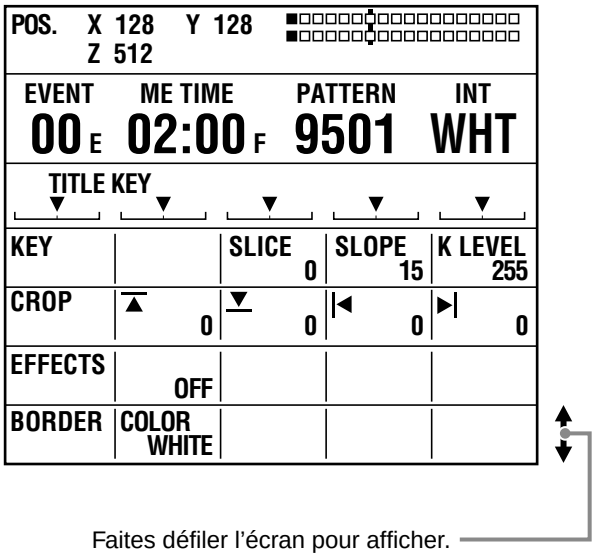
Le schéma suivant montre un exemple d'incrustation de titre.




Le menu [TITLE KEY] sert à créer une incrustation de titre.

## Menu [TITLE KEY]

Le menu s'affiche lorsqu'une image fixe sauvegardée dans la mémoire de titre est appelée avec le motif numéro 9501 ou plus depuis le sous-menu [DSK SOURCE] > [MODE] du menu [DSK FADE] (→ pages 11, 12).




Faites défiler l'écran pour afficher.

◆ **REMARQUE**

- **Les incrustations de titre sauvegardées sont effacées lors de la mise hors tension. Comme la mémoire est vide lorsque vous redémarrez l'appareil, le menu [TITLE KEY] n'est pas affiché même si le numéro d'un motif de l'incrustation de titre déterminé est supérieur à 9501.**
- **Lorsqu'une incrustation de titre est appelée pendant l'exécution de l'incrustation de sortie, [DSK EFECTS] (effet DSK) est réglé sur [OFF].**
- **Des incrustations de titre ne peuvent pas être réglées si la capacité de la mémoire de titre est définie sur 0 dans le sous-menu [MEMORY] du menu [SETUP] (→ page 28).**

### [KEY]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [KEY] du menu [LUMINANCE KEY] (→ page 8).

### [CROP]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [CROP] du menu [PATTERN KEY] (→ page 5).

### [EFFECTS]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [EFFECTS] du menu [TRANSITION] (→ page 4).

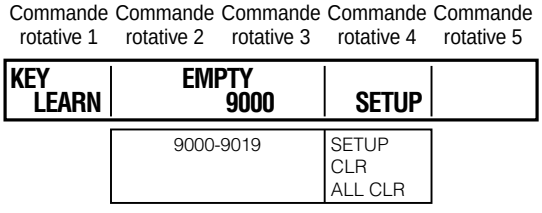
### [BORDER]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [BORDER] du menu [CHROMA KEY] (→ page 7).

# Réglage de l'apprentissage d'incrustation [KEY LEARN]

La fonction d'apprentissage d'incrustation vous permet de stocker les réglages d'image d'incrustation (XYZ et niveau de l'incrustation) dans la mémoire, et de les rappeler pour reproduire l'effet d'animation.
Une image d'incrustation est une image qui définit les modifications de la vidéo utilisées pour l'animation. Plusieurs points de modification de la forme ou de la position d'un objet peuvent être réglés dans l'image d'incrustation afin de créer une animation fluide par une interpolation entre les points.

À l'aide du menu [(BASIC) PATTERN KEY], vous pouvez actionner la commande rotative 1 pour sélectionner [KEY LEARN] afin de régler l'apprentissage d'incrustation dans le motif d'incrustation sélectionné et enregistrer le motif avec un numéro entre 9000 et 9019.



## Pour sélectionner le numéro attribué au motif dans lequel l'apprentissage d'incrustation est réglé

Utilisez la commande rotative 2 pour sélectionner le numéro du motif entre 9000 et 9019.

Lorsque le numéro du motif avec apprentissage d'incrustation est sélectionné, [SAVED] s'affiche. Lorsque le numéro du motif sans apprentissage d'incrustation est sélectionné, [EMPTY] s'affiche.

## Pour modifier l'apprentissage d'incrustation

Sélectionnez [SETUP] à l'aide de la commande rotative 4, et appuyez sur la touche ↵.

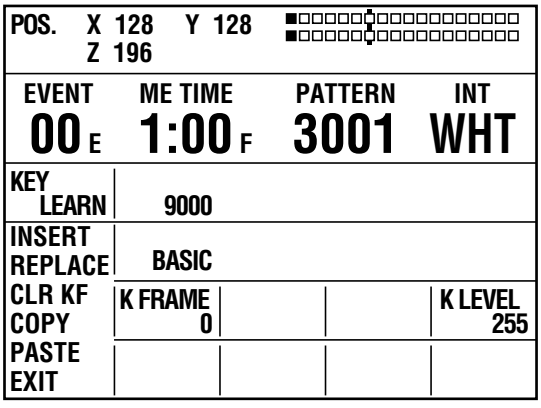
L'écran de modification de l'apprentissage d'incrustation s'affiche.

Lorsque vous appuyez sur la touche ↵ alors que [SAVED] est affiché pour le motif sélectionné, le message [OK?] s'affiche.
Dans ce cas, appuyez de nouveau sur la touche ↵ pour afficher l'écran de modification d'apprentissage d'incrustation.

◆ **REMARQUE**

**Lorsqu'un apprentissage d'incrustation ayant déjà été enregistré dans un motif est modifié, les réglages du motif original avant que l'apprentissage d'incrustation soit réglé sont prioritaires. Par conséquent, même si le motif avec l'apprentissage d'incrustation réglé est appelé et [SETUP] est sélectionné, aucune modification n'est apportée au motif de base.**
**Pour l'apprentissage d'incrustation dans un motif différent, il est recommandé d'utiliser un numéro de motif pour lequel EMPTY est affiché ou de supprimer le motif d'apprentissage d'incrustation existant et de régler un nouveau motif d'apprentissage d'incrustation.**

### Écran de modification d'apprentissage d'incrustation




## Pour sélectionner le numéro de l'image d'incrustation

Le numéro de l'image d'incrustation s'affiche sous [K FRAME].
Lorsque vous sélectionnez le numéro de l'image d'incrustation pour copier l'image d'incrustation ou déterminer une position pour l'insertion de l'image d'incrustation, sélectionnez-le depuis les numéros d'image d'incrustation enregistrés à l'aide de la commande rotative 2 tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

## Pour définir l'image d'incrustation

Sélectionnez l'élément de modification en incluant la position de l'incrustation (X, Y et Z), l'aspect et le temps à l'aide de la commande rotative 1 et procédez au réglage de l'image d'incrustation. Pour exécuter chaque élément de modification, appuyez sur la touche ↵.

**INSERT :** Insère une image d'incrustation au lieu de l'image d'incrustation suivante.
**REPLACE :** Remplace l'image d'incrustation actuelle.
**CLR KF :** Supprime l'image d'incrustation actuelle.
**COPY :** Copie l'image d'incrustation actuelle.
**PASTE :** Colle une image d'incrustation copiée par écrasement.
**EXIT :** Supprime le mode de modification de l'apprentissage d'incrustation et sauvegarde les réglages d'apprentissage d'incrustation.

Pour régler le temps jusqu'à l'image d'incrustation actuelle, une valeur est saisie pour [ME TIME] à l'aide des touches numériques ou de la commande rotative TIME.

Le temps réglé est affiché sous [ME TIME] sur l'écran de réglage (→ page Vol.1-13).

Lorsque que l'enregistrement est terminé, sélectionnez [EXIT] à l'aide de la commande rotative 1 et appuyez sur la touche ↵ pour confirmer les réglages de l'image d'incrustation.

Le menu revient au menu original [(BASIC) PATTERN KEY].

◆ **REMARQUE**

**La position de l'image d'incrustation, le temps et les autres éléments réglés pour les images d'incrustation ne peuvent pas être modifiés. Pour modifier ces éléments, supprimez l'image d'incrustation applicable et réglez une nouvelle image d'incrustation. Lorsque vous insérez une image d'incrustation, veillez d'abord à terminer le réglage temporaire.**

## Pour définir le niveau de transparence de l'incrustation

Réglez [K LEVEL] dans la plage de [0] à [255] à l'aide de la commande rotative 5 tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

## Pour effectuer les réglages d'autres motifs d'incrustation

À l'aide de la commande rotative 1 pour sélectionner [EXIT] et en appuyant sur la touche ↵, annulez le mode de modification de l'apprentissage d'incrustation, sélectionnez le motif d'incrustation et affichez à nouveau l'écran de modification d'apprentissage d'incrustation.

## Pour prévisualiser l'opération d'incrustation

Sélectionnez le motif quand [SAVED] est affiché, utilisez la commande rotative 4 pour sélectionner [PREVIEW], et appuyez sur la touche ↵.

◆ **REMARQUE**

**[PREVIEW] est affiché uniquement lorsque les réglages ont été faits dans le menu pour le même motif que le motif pour lequel l'apprentissage d'incrustation est réglé.**

## Pour supprimer un motif d'apprentissage d'incrustation

Sélectionnez le motif quand [SAVED] est affiché, utilisez la commande rotative 4 pour sélectionner [CLR] ou [ALL CLR], et appuyez sur la touche ↵.
Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez de nouveau sur la touche ↵.
Pour annuler la suppression de motif, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

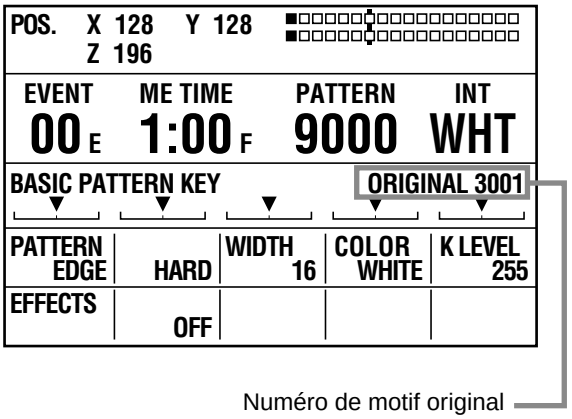
Lorsque [CLR] est sélectionné, le motif d'apprentissage d'incrustation actuellement sélectionné est supprimé.
Lorsque vous sélectionnez [ALL CLR], tous les motifs d'apprentissage d'incrustation sont supprimés.

## Pour utiliser un motif avec apprentissage d'incrustation défini

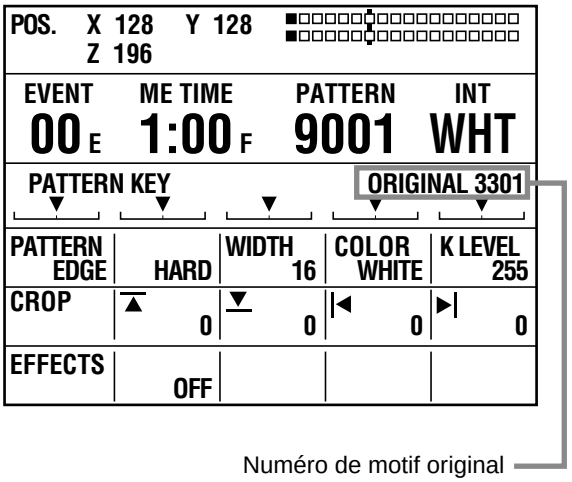
L'apprentissage d'incrustation est défini dans les motifs 9000 à 9019.
Lorsque vous sélectionnez l'un de ces motifs, le menu [(BASIC) PATTERN KEY] pour les motifs 9000 à 9019 s'affiche. ([KEY LEARN] n'est pas affiché comme l'élément de réglage.)

Si l'apprentissage d'incrustation est défini dans le motif sélectionné qui va de 3001 à 3046, le menu [BASIC PATTERN KEY] s'affiche. Si l'apprentissage d'incrustation est défini dans le motif sélectionné 3301 ou supérieur, le menu [PATTERN KEY] s'affiche.

### Menu [BASIC PATTERN KEY] (motif original 3001 à 3046)




### Menu [PATTERN KEY] (motif original 3301 ou supérieur)




## Pour exécuter l'apprentissage d'incrustation

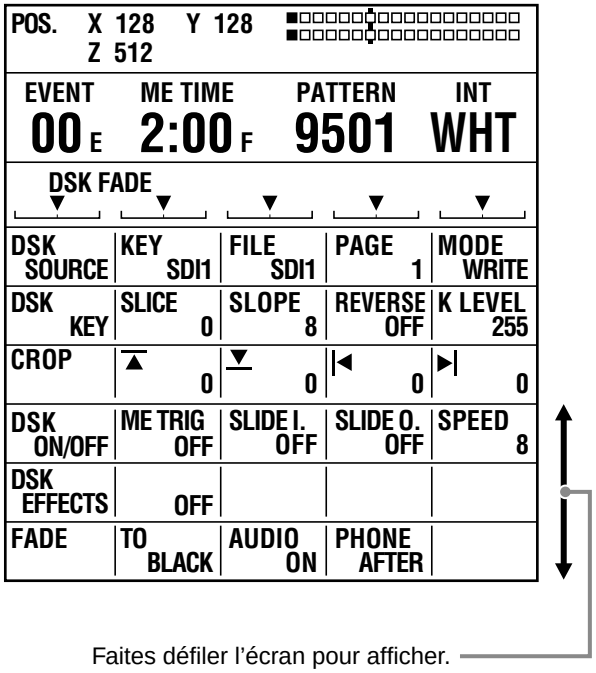
Réglez les éléments dans le menu [(BASIC) PATTERN KEY] et appuyez sur la touche AUTO TAKE.

# Réglage de l'incrustation finale (DSK)

Une incrustation de sortie fait référence à une incrustation qui est mixée à la fin des effets, y compris la transition et l'incrustation. Une incrustation que vous souhaitez afficher au premier-plan d'une image est réglée comme une incrustation de sortie.
L'incrustation de sortie réglée peut être sauvegardée comme une incrustation de titre.
Le menu [DSK FADE] sert à insérer une incrustation finale.

## Menu [DSK FADE]

Ce menu s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche DSK/FADE ou sur la touche de sélection DSK pour prévisualiser l'incrustation finale.




## [DSK SOURCE]

[KEY] et [FILL] peuvent être réglés.
Une incrustation est un matériel utilisé comme incrustation de sortie alors qu'un remplissage est une vidéo à insérer au matériel sélectionné en tant qu'incrustation.
Par exemple, les caractères tels qu'un texte ou un matériel de la forme d'un motif sont crées à l'arrière-plan d'une couleur et déterminés comme une incrustation. Une autre vidéo peut être insérée en tant que remplissage d'une incrustation.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| DSK SOURCE | KEY SDI1 | FILL SDI1 | PAGE 1 | MODE WRITE |
| SDI1<br>SDI2<br>SDI3<br>SDI4<br>HDMI1<br>HDMI2<br>VIDEO1<br>VIDEO2<br>DVI-I<br>TITLE | SDI1<br>SDI2<br>SDI3<br>SDI4<br>HDMI1<br>HDMI2<br>VIDEO1<br>VIDEO2<br>DVI-I<br>TITLE<br>BODMAT | 1-30 (480i/59i)<br>1-30 (576i/50i)<br>1-14 (720p)<br>1-6 (1080i) | WRITE<br>VIEW | |

### Pour sélectionner la vidéo d'incrustation

Utilisez la commande rotative 2.
Les choix sont [SDI1] à [SDI4], [HDMI1], [HDMI2], [VIDEO1], [VIDEO2], [DVI-I] et [TITLE] (image fixe sauvegardée dans la mémoire de titre).

### Pour sélectionner la vidéo de remplissage de l'incrustation

Utilisez la commande rotative 3.
[BODMAT] (cache de bordure) peut également être sélectionné ainsi que [SDI1] à [SDI4], [HDMI1], [HDMI2], [VIDEO1], [VIDEO2], [DVI-I] et [TITLE] (image fixe sauvegardée dans la mémoire de titre).

### Pour sauvegarder DSK sous forme d'incrustation de titre

**1** Utilisez la commande rotative 4 pour sélectionner le numéro de page de la mémoire où le titre est sauvegardé.

**2** Réglez [MODE] sur [WRITE] à l'aide de la commande rotative 5, et appuyez sur la touche ↵.

Le titre est sauvegardé sur la page sélectionnée.

Cependant, si la page précédant la page sélectionnée n'est pas sauvegardée (EMPTY), la page précédente, la page sélectionnée et les pages suivantes peuvent être utiliser pour sauvegarder le titre.

◆ **REMARQUE**

- **Des incrustations de titre ne peuvent pas être réglées si la capacité de la mémoire de titre est définie sur 0 dans le sous-menu [MEMORY] du menu [SETUP] (→ page 28).**
- **Lorsque vous sauvegardez un titre, réglez [MODE] sur [VIEW] pour éviter d'écraser le titre déjà sauvegardé.**
- **Tous les titres sauvegardés sont effacés lors de la mise hors tension.**
- **Si vous définissez [KEY] et [FILL] pendant la création d'une incrustation de titre ou avec le motif d'étoile ou de cœur sélectionné, les réglages de remplissage d'incrustation sont changés pour un titre qui utilise le motif MIX (56). (Le titre, le motif d'étoile ou de cœur sélectionné est annulé.)**

## [DSK KEY]

Pour la vidéo de l'incrustation de sortie déterminée dans le sous-menu [DSK SOURCE], il est possible de modifier le niveau de transparence et de choisir ou non d'inverser de la vidéo.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| DSK KEY | SLICE 0 | SLOPE 8 | REVERSE OFF | K LEVEL 255 |
| | 0-255 | 0-15 | OFF<br>ON | 0-255 |

Réglez [SLICE] (niveau de fragmentation) dans la plage de [0] à [255] à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [0].
La fragmentation est réglée pour déterminer le niveau de luminosité de la zone à supprimer. Vous pouvez augmenter la valeur de réglage pour supprimer uniquement la zone plus lumineuse que la zone déterminée.

Réglez [SLOPE] dans la plage de [0] à [15] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [0].
L'inclinaison est réglée pour déterminer la plage du niveau de luminance dans la zone à supprimer. Vous pouvez augmenter la valeur de réglage pour supprimer uniquement la zone du niveau de luminance la plus proche du niveau déterminé.

Réglez [REVERSE] (inversion du signal d'incrustation) sur [ON] ou [OFF] à l'aide de la commande rotative 4.
Le réglage par défaut est [OFF].

Réglez [K LEVEL] (niveau de transparence de l'incrustation) dans la plage de [0] à [255] à l'aide de la commande rotative 5.
Le réglage par défaut est [255].

### [CROP]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [CROP] du menu [PATTERN KEY] (→ page 5).

### Glissement vers l'intérieur/l'extérieur DSK [DSK IN/OUT]

La direction et le temps du glissement vers l'intérieur/ l'extérieur peuvent être réglée pour l'exécution de l'incrustation de sortie à l'aide de la touche d'exécution DSK.
[SLIDE IN] et [SLIDE OUT] sont appliqués si [KEY] est réglé dans le sous-menu [DSK SOURCE].

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| **DSK ON/OFF** | **ME TRIG OFF** | **SLIDE I. OFF** | **SLIDE O. OFF** | **SPEED 8** |
| OFF<br>ON | OFF<br>◀<br>▶<br>▲<br>▼ | OFF<br>◀<br>▶<br>▲<br>▼ | 2-64 | |

Utilisez la commande rotative 2 pour déterminer si vous souhaitez ou non appliquer l'effet de glissement vers l'intérieur/l'extérieur quand l'incrustation de sortie est exécutée à l'aide de la touche d'exécution DSK.
Le réglage par défaut est [OFF].

Utilisez la commande rotative 3 pour déterminer la direction de l'opération de glissement vers l'intérieur quand DSK est sur ON.
Le réglage par défaut est [OFF].

Utilisez la commande rotative 4 pour déterminer la direction de l'opération de glissement vers l'extérieur quand DSK est sur ON.

◀ : Glissement vers la gauche
▶ : Glissement vers la droite
▲ : Glissement vers le haut
▼ : Glissement vers le bas

Le réglage par défaut est [OFF].

Utilisez la commande rotative 5 pour définir la vitesse de glissement.
Sélectionnez un numéro pair entre [2] à [64].
Le réglage par défaut est [8].

### [DSK EFFECTS]

Vous pouvez procéder aux réglages de la même manière que pour le sous-menu [EFFECTS] du menu [TRANSITION] (→ page 6).

## Réglage du fondu [FADE]

Le menu [DSK FADE] sert à définir l'effet de fondu (→ page 11).

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| **FADE** | **TO BLACK** | **AUDIO ON** | **PHONE AFTER** | |
| | BLACK<br>WHITE<br>BLUE | ON<br>OFF | AFTER<br>PRE | |

Sélectionnez la couleur de la vidéo après le fondu de [BLACK], [WHITE] et [BLUE] à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [BLACK].

Réglez [AUDIO] (fondu sonore) sur [ON] ou [OFF.] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [ON].

Réglez [PHONE] (fondu de la sortie casque) sur [AFTER] ou [PRE] à l'aide de la commande rotative 4. [AFTER] génère un son avec le fondu appliqué, et [PRE] génère un son sans fondu.
Le réglage par défaut est [AFTER].

# Ajustement de la vidéo d'entrée

## Ajustement des couleurs de la vidéo [COLOR EFFECTS]

Le menu [COLOR EFFECTS] sert à effectuer des réglages pour appliquer des effets aux couleurs de la vidéo pour chaque bus.
Les effets de couleur des vidéos peuvent être réglés, y compris l'ajustement de la luminosité et la balance des couleurs.

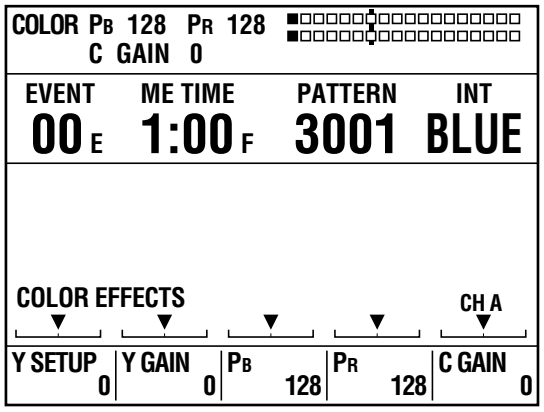
◆ **REMARQUE**

**L'effet couleur et l'effet MONO (monochrome) ne peuvent être utilisés en même temps. L'effet couleur ne peut être appliqué à la vidéo si MONO a été appliqué comme effet vidéo.**

### Menu [COLOR EFFECTS]

Le menu s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche A/PROG COLOR EFFECTS ou B/PRESET COLOR EFFECTS pour l'activer. Les effets de couleur actuellement réglés sont appliqués au même moment.
Pour afficher le menu sans appliquer les effets, appuyez sur n'importe quelle touche COLOR EFFECTS tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

Lors de l'exécution de la sortie de prévisualisation, la commutation est automatiquement exécutée entre la vidéo A et la vidéo B en fonction de la touche sur laquelle vous appuyez.




Réglez [Y SETUP] (configuration du signal Y) dans la plage de [–128] à [+127] à l'aide de la commande rotative 1.
Le réglage par défaut est [0].

Réglez [Y GAIN] (gain du signal Y) dans la plage de [–128] à [+127] à l'aide de la commande rotative 2 (0 dB=0).
Le réglage par défaut est [0].

Pour ajuster la balance des couleurs, réglez [PB] et [PR]. Utilisez les commandes rotatives 3 (pour le sens X) et 4 (pour le sens Y) ou actionnez la manette dans les sens X et Y.

Réglez [C GAIN] (gain chromatique) à l'aide de la commande rotative 5 ou à l'aide de la commande rotative Z.

À ce moment, la zone d'affichage des réglages de la manette et de la commande rotative Z ainsi que du mode 3D de l'écran de réglage (→ page Vol.1-13) montre les valeurs PB, PR, and C GAIN.

### Pour régler momentanément la saturation de couleur sur 0

Appuyez sur la touche CENTER pendant l'opération du menu [COLOR EFFECTS], la saturation de couleur peut être réglée momentanément sur zéro.

◆ **REMARQUE**

- **Si un motif entre 221 et 222 (1068 à 1069) est sélectionné, le motif MIX avec l'effet de couleur appliqué est réglé, la touche COLOR EFFECT s'allume et le menu [COLOR EFFECTS] s'affiche.**
- **Aucun effet de couleur ne peut être appliqué à la vidéo interne.**

## Application d'effets à une vidéo [VIDEO EFFECTS]

Le menu [VIDEO EFFECTS] sert à appliquer les modifications à la vidéo ou à l'effet de commutation vidéo pour chaque bus.
Vous pouvez définir depuis ce menu les effets vidéo spéciaux comme la mosaïque et la peinture.

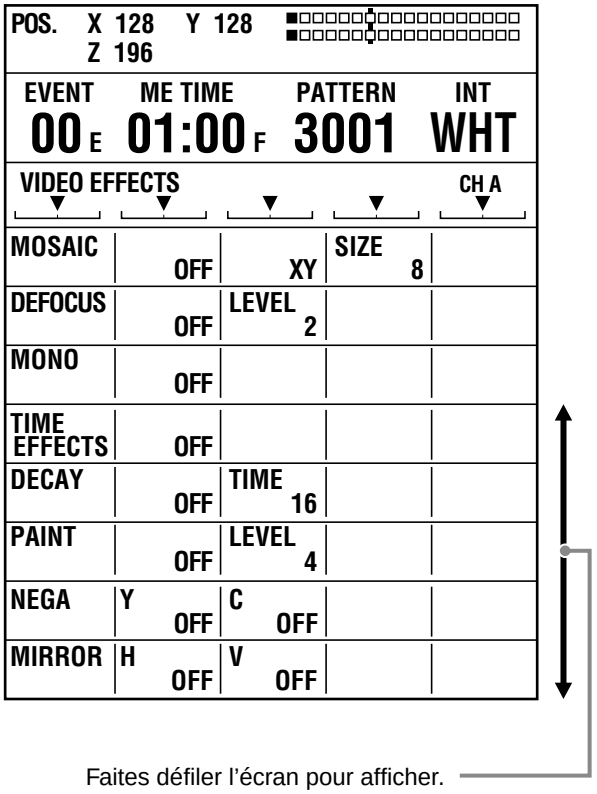
◆ **REMARQUE**

- **Vous ne pouvez appliquer aucun effet vidéo à la vidéo interne.**
- **Vous ne choisir sélectionner qu'une option parmi le multi-strobo, l'évanouissement, la traînée et l'ombre. L'effet sélectionné en dernier est prioritaire et l'effet préalablement sélectionné est annulé.**
- **L'évanouissement ne peut être réglé sur ON pour A/PROG et B/PRESET en même temps. Le réglage effectué en dernier est prioritaire et l'autre est mis sur OFF.**
- **Un seul choix peut être effectué entre le multi-strobo et la mosaïque. L'effet sélectionné en dernier est prioritaire et l'effet préalablement sélectionné est annulé.**

## Menu [VIDEO EFFECTS]

Le menu s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche A/PROG VIDEO EFFECTS ou B/PRESET VIDEO EFFECTS pour l'activer. Les effets vidéo actuellement réglés sont appliqués au même moment.
Pour afficher le menu sans appliquer les effets, appuyez sur n'importe quelle touche VIDEO EFFECTS tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

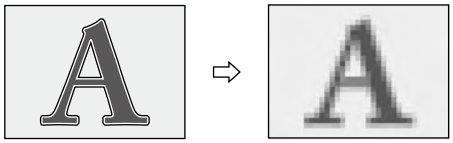
Lors de l'exécution de la sortie de prévisualisation, la commutation est automatiquement exécutée entre la vidéo A et la vidéo B en fonction de la touche sur laquelle vous appuyez.




## [MOSAIC]

Vous pouvez appliquer l'effet mosaïque à la vidéo d'entrée.

Le schéma suivant montre un exemple d'effet mosaïque.



Effet mosaïque

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| MOSAIC | OFF | XY | SIZE 0 | |

| OFF<br>ON | XY<br>X<br>Y | 0-31 |
|---|---|---|

Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non l'effet à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [OFF].

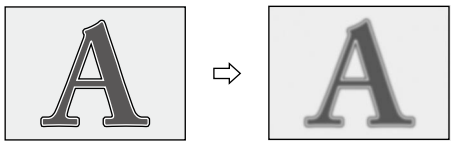
Réglez le sens d'application de l'effet mosaïque sur [XY] (horizontal et vertical), [X] (horizontal uniquement), ou [Y] (vertical uniquement) à l'aide de la commande rotative 3.

Réglez [SIZE] dans la plage de 0 à 31 à l'aide de la commande rotative 4. Le réglage par défaut est 8.
Le réglage de taille est appliqué aux motifs de transition n° 1001, 1002 et 1003 (200, 201 et 202).

## [DEFOCUS]

L'effet vidéo qui déplace délibérément la mise au point peut être défini pour obtenir un rendu extraordinaire et attirer l'attention des spectateurs.

Le schéma suivant montre un exemple d'effet de déplacement de mise au point.



Effet de déplacement de mise au point

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| DEFOCUS | OFF | LEVEL 0 | | |

| OFF<br>ON | 0-7 |
|---|---|

Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non l'effet à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [OFF].

Réglez [LEVEL] dans la plage de 0 à 7 à l'aide de la commande rotative 3. Le réglage par défaut est 2.
Ce réglage de niveau est appliqué au motif de transition qui porte le numéro 1004 (203). Cet effet ne peut être activé avec n'importe quel motif comprimé à deux dimensions au même moment.

◆ **REMARQUE**

**Vous pouvez sélectionner l'effet mosaïque ou de déplacement de mise au point. L'effet sélectionné en dernier est prioritaire et l'autre est annulé.**

## [MONO]

L'effet chromatique (couleur) peut être supprimé pour créer une vidéo monochrome.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| MONO | OFF | | | |

| OFF<br>ON |
|---|

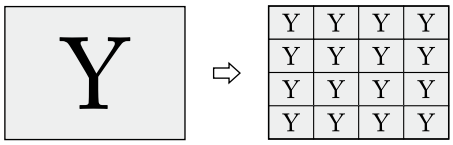
Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non l'effet à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [OFF].
Ce réglage est prioritaire sur ceux effectués dans le menu [COLOR EFFECTS] (→ page 14).

## [TIME EFFECTS]

Vous pouvez régler l'effet fixe, strobo ou multi-strobo.

**Fixe :** La vidéo reste fixe.
**Strobo :** Affiche la vidéo image par image.
**Multi-strobo :** Divise l'écran en 4, 9 ou 16 écrans et affiche l'image strobo sur chacune de ces divisions.

Le schéma suivant montre un exemple d'effet multi-strobo.




Effet multi-strobo (16 écrans)

L'effet fixe peut être exécuté en appuyant sur la touche STILL de bus A/PROG (ou de bus B/PRESET).
L'effet strobo peut être exécuté en appuyant sur la touche STROBE de bus A/PROG (ou de bus B/PRESET).
Lorsque vous appuyez sur la touche STILL ou STROBE pour l'activer, le menu [VIDEO EFFECTS] s'affiche (→ page 14).

### ◆ REMARQUE

**Lorsque la touche STILL ou STROBE est enfoncée pour exécuter l'effet, les effets vidéo réglés dans le menu VIDEO EFFECTS sont également exécutés simultanément.**

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| TIME EFFECTS | OFF | FLEID | SCREEN 1 | TIME 2 |
| | OFF<br>STILL<br>STROBE | FIELD<br>FRAME | 1<br>@ 4<br>@ 9<br>@ 16<br>R 4<br>R 9<br>R 16 | MANUAL<br>2-124 |

Sélectionnez [STILL] ou [STROBE] à l'aide de la commande rotative 2. Sélectionnez [OFF] pour n'appliquer aucun effet.
Si [OFF] est sélectionné, les touches d'exécution STILL et STROBE sont aussi désactivées.

### Si [STILL] est sélectionné

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| TIME EFFECTS | STILL | FIELD | | |
| | | FIELD<br>FRAME | | |

Sélectionnez [FIELD] ou [FRAME] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [FIELD].

### Si [STROBE] est sélectionné

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| TIME EFFECTS | STROBE | FIELD | SCREEN 1 | TIME 2 |
| | | FIELD<br>FRAME | 1<br>@ 4<br>@ 9<br>@ 16<br>R 4<br>R 9<br>R 16 | MANUAL<br>2-124 |

Sélectionnez [FIELD] ou [FRAME] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [FIELD].

Réglez [SCREEN] (nombre d'écrans strobo) et le taux de répétition à l'aide de la commande rotative 4.
Le réglage par défaut est 1.

Une valeur numérique telle que [@ 4] est réglée pour déterminer un nombre de division de l'écran pour l'affichage de l'image strobo.

**Lorsque @ est attribué à une valeur numérique :** L'image strobo est affichée consécutivement une seule fois sur chaque division de l'écran en fonction de la valeur.
**Lorsque R est attribué :** L'affichage consécutif de l'image strobo est répété sur chaque division de l'écran en fonction de la valeur.

Réglez [TIME] (durée de l'effet strobo) dans la plage de [2] à [124] à l'aide de la commande rotative 5.
Le temps peut être modifié en 2 étapes.
Le réglage par défaut est [20].

Lorsque [TIME] est réglé sur [MANUAL] et [SCREEN] sur [R4], vous pouvez arrêter l'écran en appuyant sur la touche STROBE de bus A/PROG ou la touche STROBE de bus B/PRESET tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.
Le réglage temporaire est appliqué aux motifs de transition n° 1062, 1063, 1064 et 1065 (215, 216, 217 et 218).

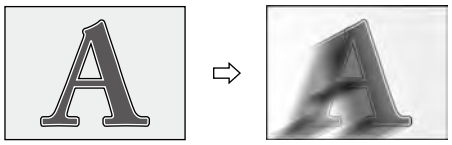
### ◆ REMARQUE

- **Lorsque l'un des motifs suivants est sélectionné, vous ne pouvez choisir qu'une option parmi SOFT, BORDER et SOFT BORDER pour multi-strobo et la bordure de motif. L'effet sélectionné en dernier est prioritaire et l'effet préalablement sélectionné est annulé.**
  **N° 1541 à 1550 (32 à 35, 130 à 133 et 141 à 142)**
  **N° 3304, 3314 et 3324**
- **Vous pouvez sélectionner le strobo ou l'effet fixe. L'effet sélectionné en dernier est prioritaire et l'autre est annulé.**
- **Vous pouvez sélectionner le multi-strobo ou la capture de scène. L'effet sélectionné en dernier est prioritaire et l'autre est annulé.**
- **L'effet multi-strobo ne peut être activé pour A/PROG et B/PRESET en même temps. Le réglage effectué en dernier est prioritaire et l'autre est désactivé.**
- **Lorsque l'effet fixe ou strobo (y compris multi-strobo) est activé, la sélection d'un motif comprimé à deux dimensions annule l'effet fixe ou strobo. Lorsqu'un motif comprimé à deux dimensions est sélectionné, l'application de l'effet fixe ou strobo change le motif utilisé pour le motif MIX (56).**

## [DECAY]

L'effet d'image différée peut être ajouté à la vidéo.

Le schéma suivant montre un exemple d'effet d'évanouissement.



Effet d'évanouissement

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| DECAY | OFF | TIME 16 | | |

| | |
|---|---|
| OFF<br>ON | 0-32 |

Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non l'effet à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [OFF].

Réglez [TIME] dans la plage de [0] à [32] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [16].
Ce réglage de temps est appliqué au motif qui porte le numéro 1066 (219).

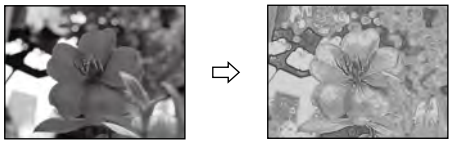
### ◆ REMARQUE

**L'effet d'évanouissement ne peut être appliqué en même temps à la source d'entrée vidéo A et à la source d'entrée vidéo B. Lorsque l'effet d'évanouissement est activé pour une vidéo, il est automatiquement désactivé pour l'autre.**

## [PAINT]

La tonalité de l'image peut être réduite pour générer une vidéo proche d'une peinture.

Le schéma suivant montre un exemple d'effet de peinture.



Effet de peinture

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| PAINT | OFF | LEVEL 4 | | |

| | |
|---|---|
| OFF<br>ON | 0-7 |

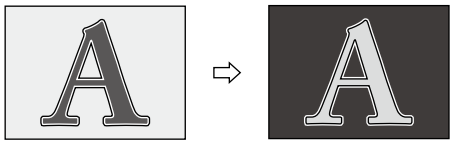
Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non l'effet à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [OFF].

Réglez [LEVEL] dans la plage de 0 à 7 à l'aide de la commande rotative 3. Le réglage par défaut est 4.
Ce réglage de niveau est appliqué au motif de transition qui porte le numéro 1034 (211).

## [NEGA]

Vous pouvez inverser la luminosité de la vidéo.

Le schéma suivant montre un exemple d'effet de négatif.



Effet de négatif

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| NEGA | Y OFF | C OFF | | |

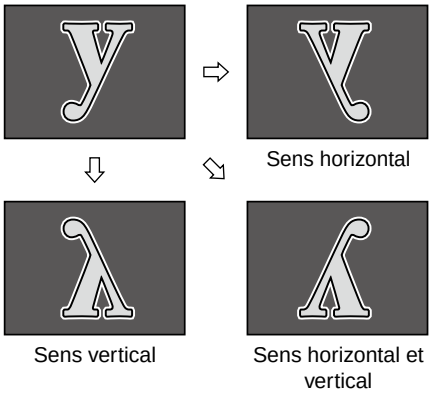
| | |
|---|---|
| OFF<br>ON | OFF<br>ON |

Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non le réglage de négatif du signal Y [Y] à l'aide de la commande rotative 2 et le réglage de négatif du signal de chrominance [C] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [OFF] pour les deux éléments.

## [MIRROR]

L'effet de miroir peut être produit dans le sens horizontal ou vertical.

Le schéma suivant montre un exemple d'effet de miroir.




Effet de miroir

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| MIRROR | H OFF | V OFF | | |

| | |
|---|---|
| OFF<br>ON | OFF<br>ON |

Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non le réglage de miroir dans le sens horizontal [H] à l'aide de la commande rotative 2 et dans le sens vertical [V] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [OFF] pour les deux éléments.

# Réglage d'effets audio

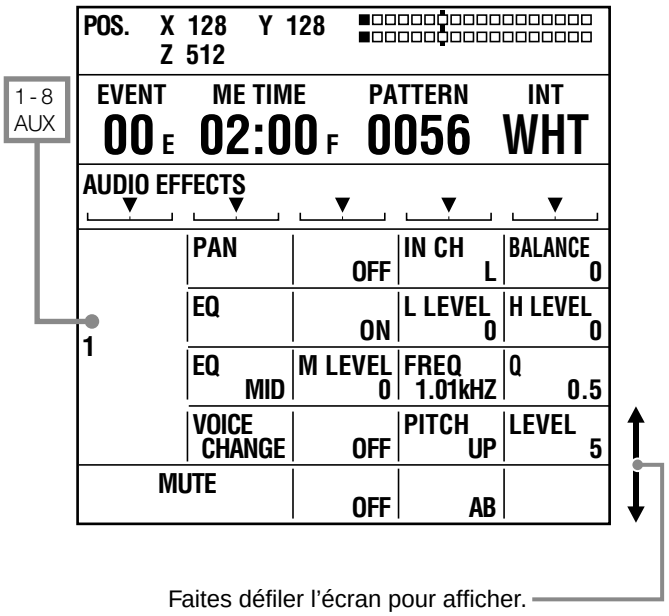
Le menu [AUDIO EFFECTS] sert au traitement du son. Vous pouvez définir les effets audio pour chaque source d'entrée.

### Pour exécuter les effets audio

Touche d'exécution AUDIO EFFECTS.
La touche AUDIO FOLLOW VIDEO peut être utilisée pour lier les effets vidéo et les effets audio pendant une transition ou un fondu.

## Menu [AUDIO EFFECTS]

Le menu s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche AUDIO EFFECTS.




Sélectionnez la source d'entrée à l'aide de la commande rotative 1.

**[1] à [8] :** Sources d'entrée 1 à 8
**[AUX] :** Entrée AUX

Sélectionnez l'effet à définir à l'aide de la commande rotative 2.

### [PAN]

[PAN] est réglé pour modifier l'équilibre sonore entre la gauche et la droite.

| Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|
| PAN | OFF | IN CH L | BALANCE 0 |
| | OFF<br>ON | L<br>R<br>L+R | L7<br>L6<br>⋮<br>L1<br>0<br>R1<br>R2<br>⋮<br>R7 |

Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non l'effet à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [OFF].

Réglez [IN.CH] sur [L], [R] ou [L+R] à l'aide de la commande rotative 4.
[IN.CH] sert à sélectionner le canal à accentuer.

**L :** canal de gauche
**R :** canal de droite
**L+R :** les canaux de gauche et de droite

Le réglage par défaut est [L].

Réglez [BALANCE] entre L7 et 0 et entre 0 et R7 à l'aide de la commande rotative 5.
[BALANCE] est utilisé pour sélectionner l'orientation du canal sélectionné avec [IN.CH] vers la droite (R) ou vers la gauche (L) et le réglage du l'écart par rapport à la position centrale à l'aide d'une valeur numérique.
Le réglage par défaut est 0 (centre).

### [EQ]

[EQ MID] est utilisé pour ajuster le niveau audio de haute-fréquence ou de moyenne fréquence et pour régler les effets de l'égaliseur.

| Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|
| EQ | ON | L LEVEL 0 | H LEVEL 0 |
| | OFF<br>ON | –14dB - 14dB | –14dB - 14dB |

Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non tous les effets de l'égaliseur à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [ON].

Réglez [L LEVEL] (niveau de basse fréquence en dB) dans la plage de [–14dB] à [14dB] par incréments de 2 dB à l'aide de la commande rotative 4.
Le réglage par défaut est [0].

Réglez [H LEVEL] (niveau de haute fréquence en dB) dans la plage de [–14dB] à [14dB] par incréments de 2 dB à l'aide de la commande rotative 5.
Le réglage par défaut est [0].

### [EQ MID]

| Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|
| EQ MID | M LEVEL 0 | FREQ 1.01kHz | Q 0.5 |
| | –14dB - 14dB | 100Hz-10.2kHz | 0.5<br>1<br>2<br>5 |

Réglez [M LEVEL] (niveau de moyenne fréquence en dB) dans la plage de [–14dB] à [14dB] par incréments de 2 dB à l'aide de la commande rotative 3.

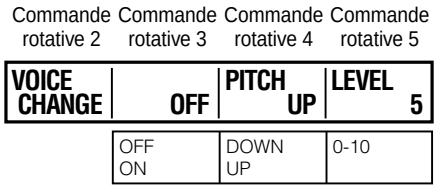
Le réglage par défaut est [0].

Réglez [FREQ] (Fréquence à accentuer) dans la plage de [100Hz] à [10.2kHz] à l'aide de la commande rotative 4.
Le réglage par défaut est [1.01kHz].

Réglez [Q] (valeur du facteur de qualité : niveau de résonance) sur [0.5], [1], [2] ou [5] à l'aide de la commande rotative 5. Plus la valeur est grande plus la résonance dure longtemps.
Le réglage par défaut est [0.5].

## [VOICE]

Vous pouvez effectuer des réglages pour le modificateur de voix.

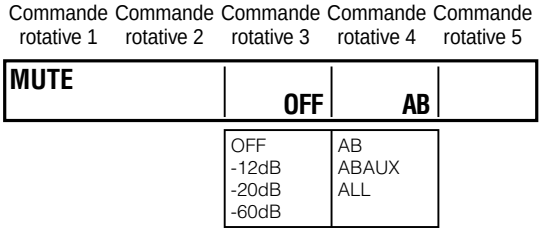



Sélectionnez [ON] ou [OFF] pour appliquer ou non l'effet à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [OFF].

Sélectionnez [UP] ou [DOWN] pour [PITCH] pour augmenter ou diminuer le ton à l'aide de la commande rotative 4.
Le réglage par défaut est [UP].

Réglez [LEVEL] dans la plage de 0 à 10 à l'aide de la commande rotative 5.
Le réglage par défaut est 5.

## [MUTE]




Sélectionnez le niveau de sourdine parmi [–12dB], [–20dB] et [–60dB] à l'aide de la commande rotative 3.
Sélectionnez [OFF] pour n'appliquer aucun effet.
Le réglage par défaut est [OFF].

Sélectionnez le canal à mettre en sourdine parmi [AB] (bus A et B), [ABAUX] (bus A et B et sortie AUX) et [ALL] (tous les canaux) à l'aide de la commande rotative 4.
Le réglage par défaut est [ALL].

# Chapitre 2 Enregistrement des réglages et effets

Si les réglages de menu et les effets créés sont stockés dans la mémoire interne, ces mêmes réglages et effets peuvent être rapidement reproduits.

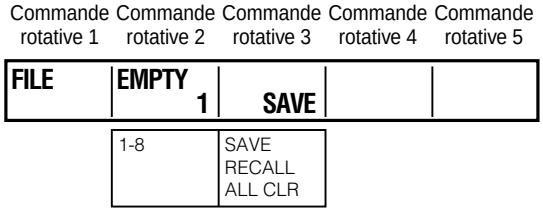
Les réglages effectués sur l'écran de réglage (→ page Vol.1-13) portent la référence d'« événements » sur cet appareil, et un maximum de 100 événements auxquels des numéros sont attribués peuvent être enregistrés dans la mémoire (mémoire d'événements).
Les réglages du menu [SETUP] (→ page Vol.1-15) peuvent être enregistrés dans un maximum de huit fichiers.



## Opération de fichier [FILE]

Dans le sous-menu [FILE] du menu [SETUP], il est possible de sauvegarder les réglages du menu [SETUP] dans un fichier et appeler ce fichier à l'aide des commandes rotatives 2 et 3.
Voici les types de données sauvegardés et appelés.

- Valeurs de réglage du menu [SETUP]
- Réglages de l'entrée [AUDIO/VIDEO]
- Réglages de la position X,Y et Z (réglages individuels pour les motifs directs et réglages communs pour les autres motifs)
- Contenus d'enregistrements des motifs directs




### Sélection d'un fichier pour l'opération

Sélectionnez un numéro de fichier de [1] à [8] à l'aide de la commande rotative 2.

Lorsque le fichier du numéro sélectionné est vide, [EMPTY] s'affiche. Lorsqu'un fichier est déjà utilisé, [SAVED] s'affiche.

### Pour sauvegarder les réglages actuels dans un fichier

Sélectionnez [SAVE] à l'aide de la commande rotative 3.

Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez sur la touche [↵].
Pour annuler la sauvegarde du fichier, appuyez sur la touche [↵] tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

### Pour appeler un fichier enregistré

Sélectionnez [RECALL] à l'aide de la commande rotative 3.

Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez sur la touche [↵].
Le fichier du numéro sélectionné est appelé et les réglages du menu [SETUP] changent pour devenir ceux du fichier.

**◆ REMARQUE**

- **Si un fichier vide est sélectionné ([EMPTY] s'affiche), [RECALL] ne s'affiche pas.**
- **Lorsque vous devez redémarrer l'appareil à cause de la modification du format de système causée par un appel de données, le message « TURN POWER OFF » s'affiche. Dans ce cas, mettez l'appareil hors tension et redémarrez-le.**

### Pour effacer un fichier enregistré

Sélectionnez [ALLCLR] à l'aide de la commande rotative 3.

Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez sur la touche [↵].

Pour annuler l'effacement du fichier, appuyez sur la touche [↵] tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

# Opération de mémoire d’événements

Les touches EVENT SET et EVENT RECALL servent respectivement à enregistrer et appeler les événements.

Le numéro de l’événement actuellement sélectionné s’affiche dans la zone d’affichage de numéro d’événement de l’écran de réglage. [E] s’affiche pour un événement vide.

## Enregistrement des réglages actuels et des effets créés comme événements

**1** Appuyez sur la touche de sélection EVENT SET.

La touche s’allume.

**2** Sélectionnez un numéro d’événement entre 0 et 99.

Saisissez le numéro à l’aide des touches numériques ou bien augmentez ou réduisez la valeur avec les touches + ou −.

**3** Appuyez sur la touche ↵.

La touche EVENT SET clignote pendant environ 2 secondes, puis s’éteint.

### Pour enregistrer une série d’effets comme événements

Vous pouvez enregistrer consécutivement jusqu’à 10 effets avec les numéros 50 à 59, 60 à 69, 70 à 79, 80 à 89 ou 90 à 99.

Comme ces 10 événements sont susceptibles d’être appelés et exécutés consécutivement, les réglages d’image d’incrustation peuvent aussi être enregistrés comme événements.

## Appel d’événements

**1** Appuyez sur la touche EVENT RECALL.

La touche s’allume.

**2** Sélectionnez le numéro d’événement. Saisissez le numéro avec les touches numériques, ou réduisez ou augmentez la valeur avec les touches + ou −.

**3** Pour appeler les réglages, appuyez sur la touche ↵.

La touche EVENT RECALL s’éteint.
L’événement sélectionné est appelé et les réglages de l’écran de réglage sont modifiés pour obtenir ceux qui sont enregistrés comme événement.

**4** Appuyez sur la touche AUTO TAKE.

Les effets enregistrés comme événements sont exécutés.

### Si l’un de ces événements dans lequel une série d’effets est enregistrée est appelé

Si 10 événements sont enregistrés d’une manière consécutive avec des numéros dans la plage de 50 à 59, 60 à 69, 70 à 79, 80 à 89 ou 90 à 99, les réglages du premier événement sont reproduits lors de l’appel de l’un de des 10 événements.

◆ **REMARQUE**

**Lors de l’appel de l’événement, les réglages de la source d’entrée utilisés pendant la création des effets ne sont pas reproduits. Les effets sont exécutés avec les réglages de source d’entrée disponibles actuellement. Reproduisez donc les mêmes réglages de source d’entrée que ceux de la création de l’effet, puis appelez l’événement pour exécuter.**

## Suppression de la mémoire d'événements

**1** Appuyez sur la touche EVENT RECALL.

La touche s'allume.

**2** Sélectionnez le numéro d'événement. Saisissez le numéro avec les touches numériques, ou réduisez ou augmentez la valeur avec les touches + ou −.

**3** Appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

La touche EVENT RECALL s'éteint.
La mémoire de l'événement sélectionné est effacée.

## Suppression de toute la mémoire d'événements

**1** Appuyez sur la touche EVENT RECALL.

La touche s'allume.

**2** Appuyez sur la touche . (point) deux fois.

« ** » s'affiche au lieu d'un numéro d'événement.

**3** Appuyez sur la touche ↵.

# Chapitre 3 Commutation de vidéo 3D

Lorsque deux types différents de vidéo pour l'œil gauche (canal L) et l'œil droit (canal R) sont surveillés en état de superposition, un ajustement est effectué pour permettre à l'œil gauche et à l'œil droit de visualiser respectivement le canal L et le canal R, par exemple en portant des lunettes 3D. Cet ajustement permet au cerveau de détecter les images sur vidéo comme images stéréoscopiques.
Lorsque la parallaxe (la distance entre l'œil gauche et le droit) est augmentée virtuellement, l'apparence de 3D et le sens de profondeur sont améliorés.

Lorsqu'une vidéo 3D sert de source d'entrée pour cet appareil, deux connecteurs d'entrée sont appariés pour envoyer une vidéo à l'œil gauche et l'autre à l'œil droit.



## Exemples de connexions avec une caméra 3D

Cette section illustre des exemples de systèmes dans lesquels cet appareil et une caméra 3D sont connectés pour créer une vidéo 3D en utilisant chaque vidéo d'entrée pour les canaux L et R.
Voici trois exemples de systèmes :

- Système pour l'affichage de sortie de programme et sortie multivue de cet appareil sur un moniteur unique (affichage simultané des canaux L et R)
- Système pour l'affichage individuel de sortie de programme et de sortie multivue sur plusieurs moniteurs (utilisation du signal SIDE BY SIDE)
- Système pour l'utilisation de la vidéo de quatre caméras comme sources d'entrée pour deux appareils AG-HMX100P/HMX100E

◆ **REMARQUE**

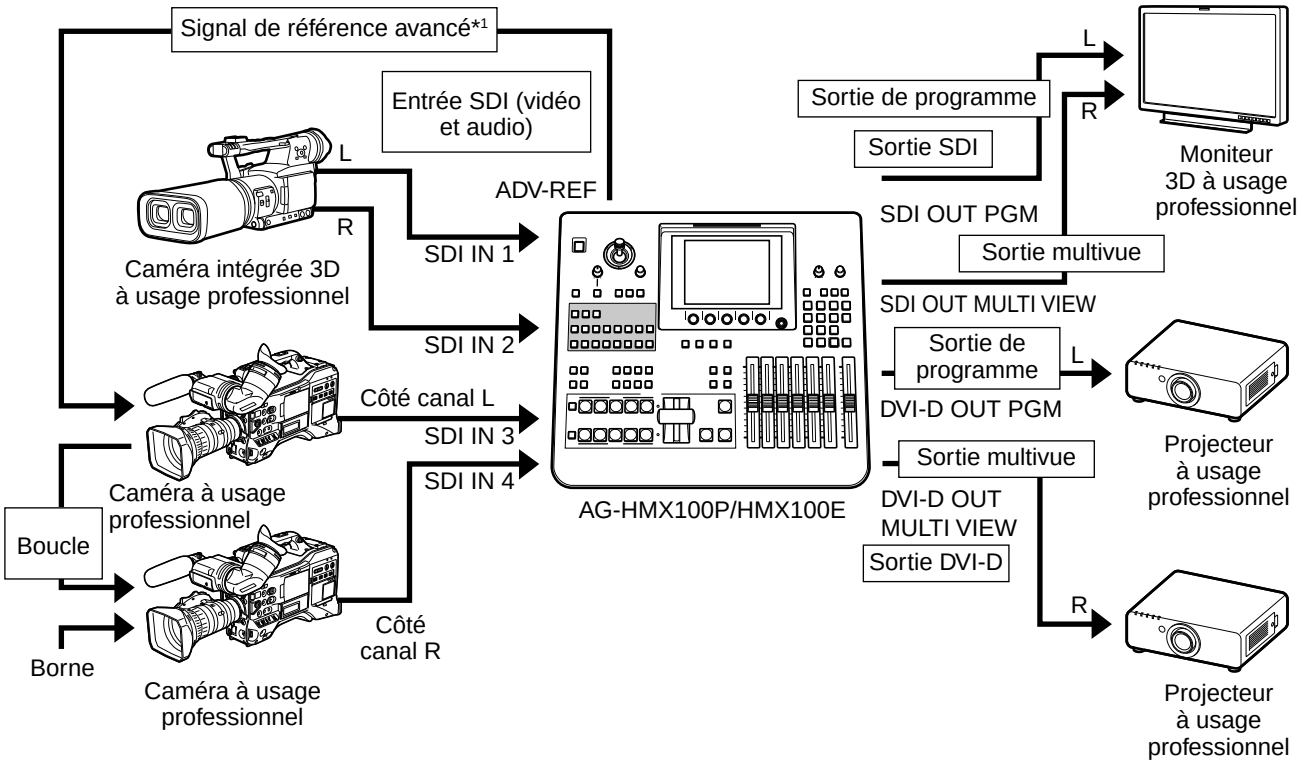
- **Les systèmes de production vidéo 3D illustrés ci-dessous ne peuvent exécuter la sortie de prévisualisation. La sortie AUX ne peut être utilisée que pour la vérification de source d'entrée. Parmi les effets de commutation vidéo, seule la coupe peut être exécutée.**
- **Lorsque [3DFORMAT] est réglé sur [1080/23PsF] en mode 3D, cet appareil ne peut pas être synchronisé avec un générateur de signal externe.**

### Système pour la surveillance de sortie de programme comme canal L et de sortie multivue comme canal R (affichage simultané des canaux L et R)

L'entrée SDI 1 et l'entrée SDI 2 sont appariées pour être utilisées respectivement comme sources d'entrée du canal L et du canal R.
L'entrée SDI 3 et l'entrée SDI 4 sont appariées pour être utilisées respectivement comme sources d'entrée du canal L et du canal R.

La sortie de programme et la sortie multivue sont appariées pour être utilisées comme sorties des canaux L et R.

Le mode 3D est réglé sur [MODE1] (→ page 26).

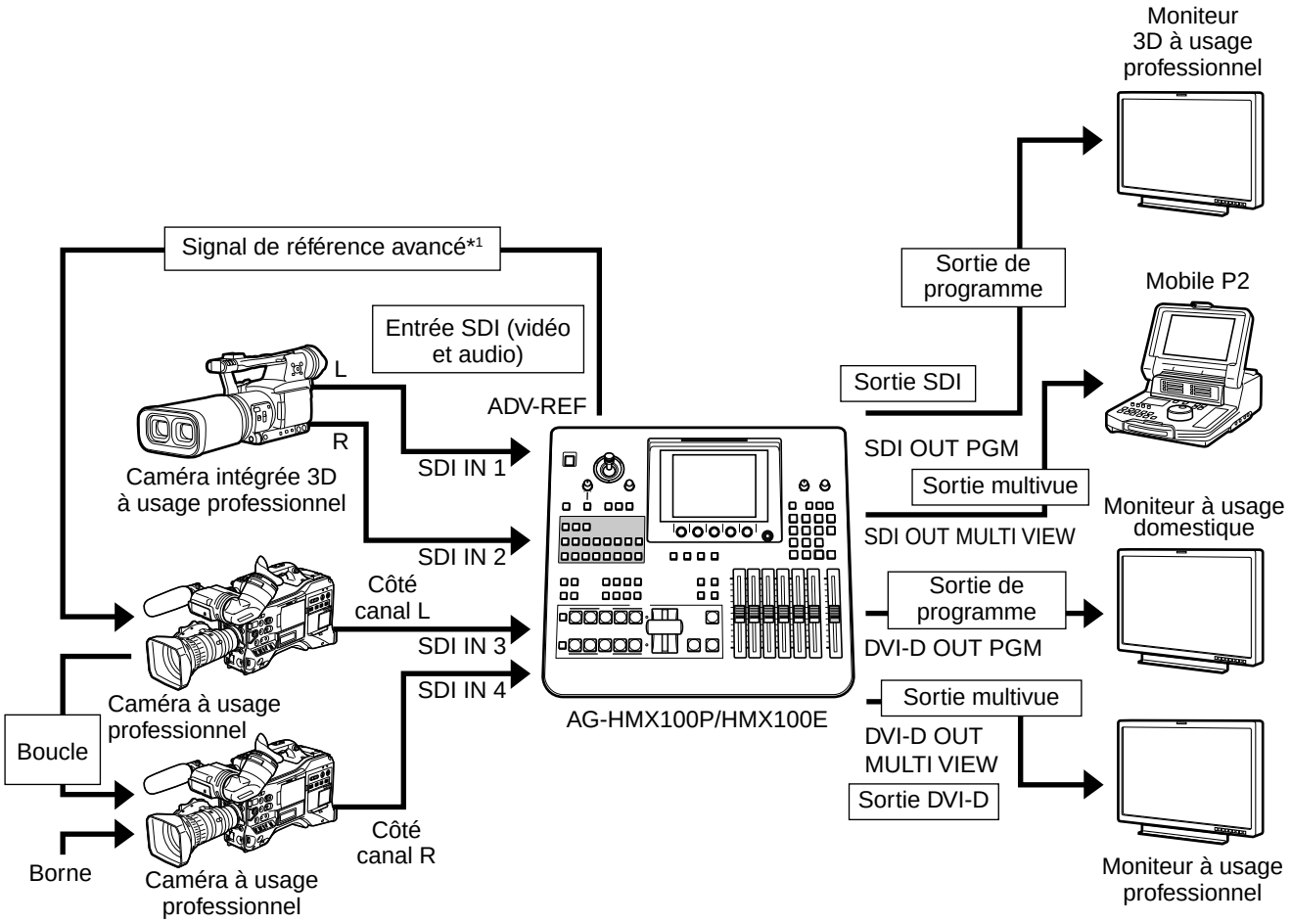



*1 La connexion du signal de référence avancé n'est pas nécessaire.

# Système pour l'affichage de sortie de programme et de sortie multivue sur plusieurs moniteurs (utilisation du signal SIDE BY SIDE)

L'entrée SDI 1 et l'entrée SDI 2 sont appariées pour être utilisées respectivement comme sources d'entrée du canal L et du canal R. L'entrée SDI 3 et l'entrée SDI 4 sont appariées pour être utilisées respectivement comme sources d'entrée du canal L et du canal R.
La sortie est le signal SIDE BY SIDE à transférer comme signal de canal unique généré par la compression des signaux des canaux L et R dans le sens horizontal. La sortie de programme et la sortie multivue sont le même signal.

Le mode 3D est réglé sur [MODE2] (→ page 26).




*1 La connexion du signal de référence avancé n'est pas nécessaire.

# Système configuré avec 2 appareils AG-HMX100P/HMX100E et 4 caméras

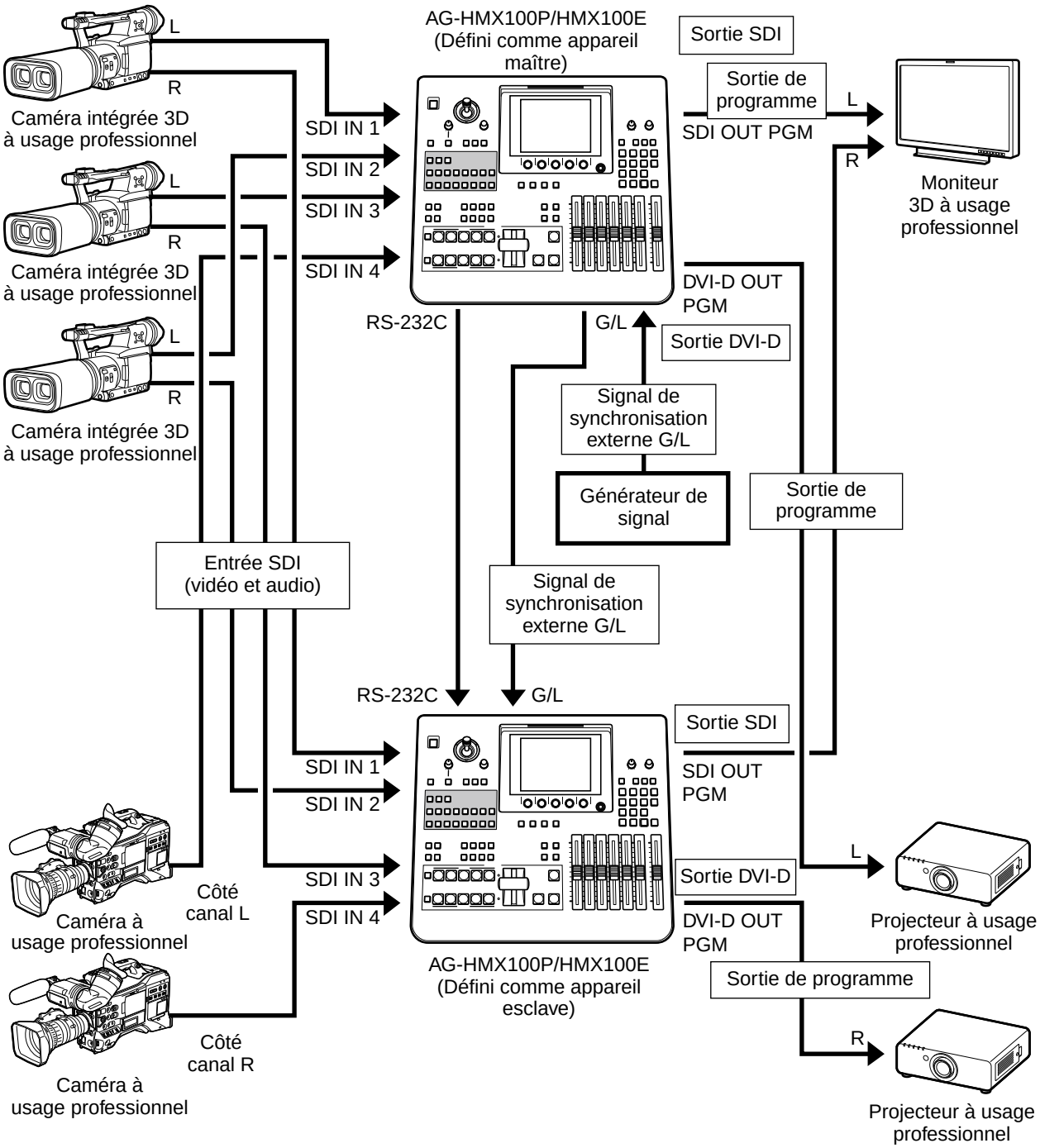
Deux appareils AG-HMX100P/HMX100E sont utilisés et la vidéo d'un maximum de quatre caméras est commutée pour servir de source d'entrée.

Les entrées SDI 1 à 4 du premier mélangeur sont utilisées comme sources d'entrée du canal L, alors que celles du second mélangeur sont utilisées comme sources d'entrée du canal R.
Les sorties de programme du premier et du second mélangeur sont appariées pour servir respectivement de sorties pour les canaux L et R.

Le mode 3D est réglé sur [MODE3-M] sur l'appareil maître et [MODE3-S] sur l'appareil esclave (→ page 25).

### ◆ REMARQUE

- **Lorsque le mode 3D est réglé sur [MODE3-S] sur l'appareil esclave, le son de toutes les sorties audio est coupé. Faites sortir l'audio de l'appareil maître.**
- **Pour synchroniser deux appareils AG-HMX100P/HMX100E, assurez-vous de connecter un générateur de signal et d'obtenir l'entrée du même signal de synchronisation.**



# Réglage du mode 3D [3D]

Cette fonction permet la sélection du mode 3D et du format de signal 3D.
Sélectionnez [3D] dans le menu [SETUP] à l'aide de la commande rotative 1 et réglez le mode 3D et le format du signal 3D comme décrit ci-dessous à l'aide des commandes rotatives 2 et 3.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| 3D | MODE<br>OFF | FORMAT<br>1080/59i | | |

| | |
|---|---|
| OFF | 720/50p |
| MODE1 | 720/59p |
| MODE2 | 1080/23 |
| MODE3-M | 1080/50i |
| MODE3-S | 1080/59i |

## Pour sélectionner le mode 3D

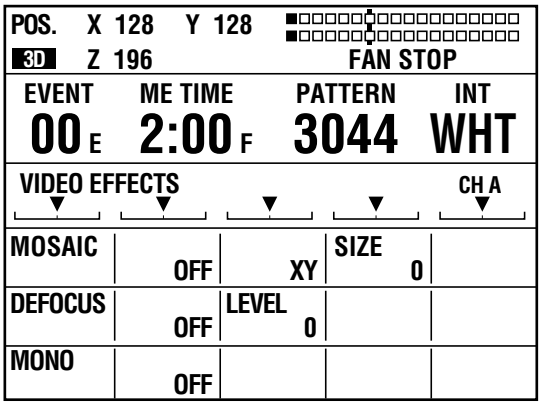
Sélectionnez le mode 3D à l'aide de la commande rotative 2.

Lorsque le réglage actuel est modifié, * est ajouté à la valeur de réglage.
Si un autre écran de menu s'ouvre alors que * est affiché, la valeur de réglage revient à la valeur précédente sans être modifiée.
Lorsque le message [OK?] s'affiche, appuyez sur la touche ↵.
Pour annuler la sélection, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

| Réglage | Mode |
|---|---|
| OFF | Mode d'affichage normal |
| MODE1 | Commutation 2 canaux, sorties L et R |
| MODE2 | Commutation 2 canaux, sortie du signal côte à côte |
| MODE3-M | Commutation 4 canaux, sorties L et R, maître |
| MODE3-S | Commutation 4 canaux, sorties L et R, esclave |

## Écran de réglage en mode 3D

Si le mode 3D est réglé sur autre chose que [OFF], [3D] s'affiche dans la zone d'affichage des réglages de la manette et de la commande rotative Z ainsi que du mode 3D.
Le même contenu que celui du mode 2D s'affiche dans la zone au-dessus de la zone d'affichage du menu mais il n'est pas utilisé pour le fonctionnement.




◆ **REMARQUE**

**Si [MODE3-M] ou [MODE3-S] est sélectionné, les réglages des sources d'entrée vidéo sont les suivants : [SDI1] pour source 1, [SDI2] pour source 2, [SDI3] pour source 3 et [SDI4] pour source 4.**
**Le sous-menu [AUDIO VIDEO] du menu [SETUP] ne montre aucun élément [INPUT] (→ page Vol.1-17).**

## Pour sélectionner le format du signal 3D

Lorsque le mode 3D sélectionné est autre que [OFF], réglez [FORMAT] à l'aide de la commande rotative 3.
Lorsque le mode 3D sélectionné est [OFF], le format de système défini dans le sous-menu [VIDEO FORMAT] (→ page Vol.1-19) est appliqué.

◆ **REMARQUE**

- **Si [MODE3-M] ou [MODE3-S] est sélectionné, [1080/23] ne s'affiche pas sous l'élément [FORMAT] et ne peut pas être sélectionné.**
- **Si le mode 3D et le format du signal 3D sont modifiés, vous devez redémarrer le système.**
  **Lorsque le message « TURN POWER OFF » s'affiche, mettez l'appareil hors tension et redémarrez-le.**

# Chapitre 4 Réglage de l'environnement de fonctionnement

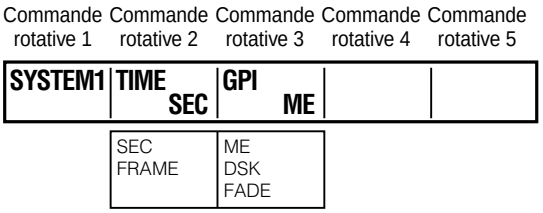
Ce chapitre décrit les réglages pour l'environnement de fonctionnement de cet appareil, la synchronisation externe et l'appareil externe.

## Réglage du système

Les réglages pour l'intégralité du système figurent ci-après.

Les sous-menus [SYSTEM1] et [SYSTEM2] du menu [SETUP] sont utilisés.

### Réglage de [SYSTEM1]




#### Pour régler l'affichage de temps

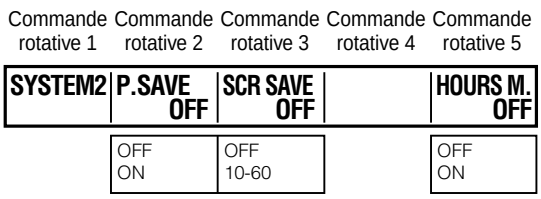
Réglez [TIME] sur [SEC] (secondes + images) ou [FRAME] (images uniquement) à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [SEC].

#### Pour sélectionner l'effet vidéo pour la commande GPI

Le signal de déclenchement GPI peut entrer par le connecteur d'entrée GPI pour contrôler d'une manière externe l'un des effets vidéo : incrustation/transition, incrustation finale et fondu. Le système entre en veille à la suite du signal de déclenchement GPI, et exécute l'effet trois images plus tard.

Réglez [GPI] sur [ME] (incrustation/transition), [DSK] ou [FADE] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [ME].

### Réglage de [SYSTEM2]




#### Pour définir le mode de gestion d'énergie

Réglez [P.SAVE] sur [ON] à l'aide de la commande rotative 2.

Si cet appareil n'est pas utilisé pendant plus de quatre heures, l'alimentation est automatiquement coupée.
Pour relancer l'appareil, mettez-le sous tension au moyen de la touche POWER.

Dans tous les cas suivants, le compteur temporaire est réinitialisé et relancé immédiatement.

- Une touche a été activée sur le panneau des opérations.
- Cet appareil a été contrôlé d'une manière externe à l'aide d'une commande RS-232C ou GPI.
- Le signal vidéo est reçu par un connecteur de cet appareil.

#### Pour régler la durée avant l'exécution de l'économiseur d'écran

Utilisez la commande rotative 3 pour sélectionner la durée avant l'exécution de l'économiseur qui protège l'écran LCD.
Vous pouvez régler la durée dans la plage de 10 à 60 en unités de 10 minutes. Si [SCRN SAVE] est réglé sur [OFF], l'économiseur d'écran n'est pas affiché.
Le réglage par défaut est [10].

L'économiseur d'écran est désactivé lorsque vous utilisez n'importe quelle partie du panneau des opérations ou du contrôleur externe.

◆ **REMARQUE**

**En mode 3D, les touches superflues, y compris celles pour utiliser des motifs et des événements, sont désactivées. Même si vous appuyez sur l'une de ces touches, l'économiseur d'écran ne se désactive pas. Pour désactiver l'économiseur d'écran, utilisez une touche disponible en mode 3D, y compris les touches de sélection de source.**

#### Pour afficher les heures sur un nouvel écran

Réglez [HOURS M.] sur [ON] à l'aide de la commande rotative 5 et appuyez sur la touche ↵.
La valeur accumulée du temps d'amorçage est affichée.
L'écran se ferme lorsque vous appuyez de nouveau sur la touche ↵.

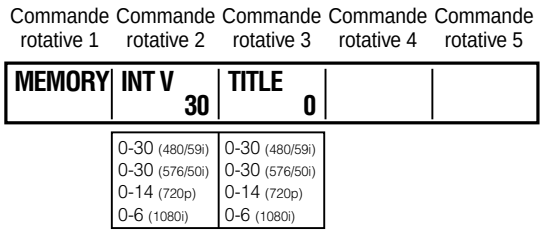
## Réglage de [MEMORY]

Cette section décrit la méthode d'attribution séparée de mémoire pour la vidéo interne et les titres. La mémoire est utilisée pour sauvegarder la vidéo interne créée à partir de la vidéo d'entrée (→ page Vol.1-24) et des incrustations de titre (→ page 8).

Le sous-menu [MEMORY] du menu [SETUP] est utilisé.

◆ **REMARQUE**

**Si les réglages de la mémoire sont modifiés dans ce sous-menu, toutes les données sauvegardées dans la mémoire sont effacées.**




**1** Réglez [INT V] (taille de la mémoire de vidéo interne) à l'aide de la commande rotative 2 et [TITLE] à l'aide de la commande rotative 3.

La taille totale de la mémoire (nombre d'images) dépend du format vidéo (→ page Vol.1-19). Lorsque vous augmentez la taille de la mémoire de vidéo interne ou la mémoire de titre, l'autre peut être automatiquement réduite pour empêcher la somme des deux valeurs de dépasser la taille totale de la mémoire.

Si la valeur [INT V] ou [TITLE] est modifiée, * s'affiche respectivement sous [INT V] ou [TITLE].

**2** Appuyez sur la touche ↵ alors que * est affiché.

Le message [OK?] s'affiche.

**3** Appuyez de nouveau sur la touche ↵ pour confirmer la modification.

Pour annuler la modification, appuyez sur la touche ↵ tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

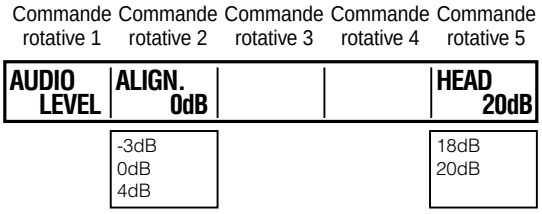
Si un autre écran de menu est affiché lorsque * est affiché, les réglages reviennent aux valeurs précédentes sans être mis à jour.

Les réglages par défaut sont mentionnés ci-dessous.

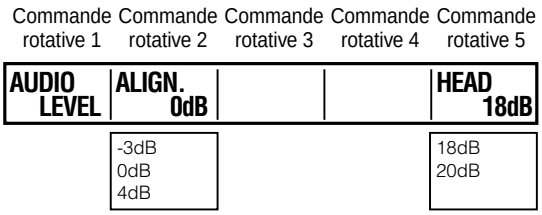
| Format vidéo | [INT V] | [TITLE] |
|---|---|---|
| 1080/59i | 3 | 3 |
| 1080/50i | 3 | 3 |
| 720/59p | 7 | 7 |
| 720/50p | 7 | 7 |
| 480/59i | 15 | 15 |
| 576/50i | 15 | 15 |

## Réglage du niveau audio [AUDIO LEVEL]

Le niveau audio est indiqué par l'indicateur de niveau audio sur l'écran de réglage (→ page Vol.1-13).
Le sous-menu [AUDIO LEVEL] du menu [SETUP] sert à effectuer les réglages du niveau audio.




AG-HMX100P




AG-HMX100E

Réglez [ALIGN.] sur [–3dB], [0dB] ou [4dB] à l'aide de la commande rotative 2.
Le réglage par défaut est [0dB].

Réglez [HEAD] (hauteur) sur [18dB] ou [20dB] à l'aide de la commande rotative 5.
Le réglage par défaut est [20dB] (AG-HMX100P) ou [18dB] (AG-HMX100E).

Lorsque la valeur de hauteur est modifiée, la marque de référence de l'indicateur de niveau audio (→ page Vol.1-13) est également modifiée dans l'écran de réglage.

# Réglage pour la synchronisation externe [GEN LOCK]

Lorsque le signal de référence est reçu par cet appareil pour exécuter une synchronisation externe, il est nécessaire de connecter un générateur de signal aux connecteurs G/L (entrée de référence de synchronisation externe). Ces deux connecteurs G/L sont en état de boucle, et la connexion de sortie est effectuée quand la boucle est désactivée.
Cet appareil est équipé d'un connecteur ADV-REF (sortie de référence avancée) pour émettre le signal de référence avec la phase verticale avancée pour la source d'entrée. Le signal de référence peut être utilisé pour minimiser le retard du signal de sortie causé par le système.

◆ **REMARQUE**

**Lors de la connexion ou de la déconnexion du signal de référence, les images émises sont déformées ou le son est coupé pendant quelques secondes.**

Le sous-menu [GEN LOCK] du menu [SETUP] sert à effectuer les réglages de synchronisation externe.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| GEN. LOCK | H PHASE 1000 | | | |
| | 0-2000 | | | |

Pour ajuster la phase de sortie de la vidéo, réglez [H PHASE] (phase horizontale) à l'aide de la commande rotative 2.
Réglez [H PHASE] (phase horizontale) à l'aide de la commande rotative 2. Le réglage par défaut est 1000.

# Détails des réglages pour la connexion d'un PC [PC2]

Lorsque des vidéos créées sur un PC sont reçues par le connecteur DVI-I IN de cet appareil, si le signal analogique est reçu, il faut effectuer des réglages détaillés dans le sous-menu [PC2] du menu [SETUP].

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| PC2 | H POSI 30 | V POSI 10 | PHASE 16 | CLOCK 1000 |
| | 0-60<br>0-300*1 | 0-20 | 0-31 | 1200-1500*2<br>1500-1800*3<br>1500-1800*4 |

*1 Lorsque [PC1] est [1080/50] ou [1080/60]
*2 Lorsque [PC1] est réglé sur [XGA]
*3 Lorsque [PC1] est réglé sur [WXGA]
*4 Lorsque [PC1] est réglé sur [SXGA]

Réglez [H POSI] (position horizontale) à l'aide de la commande rotative 2.

Réglez [V POSI] (position verticale) à l'aide de la commande rotative 3.

Réglez [PHASE] à l'aide de la commande rotative 4.

Réglez [CLOCK] à l'aide de la commande rotative 5. (Vous ne pouvez sélectionner qu'un numéro pair.)

◆ **REMARQUE**

**Les paramètres [PC2] ne peuvent pas être réglés dans les cas suivants.**

- **[DIGITAL] est sélectionné dans [PC1] : Aucun paramètre ne peut être réglé.**
- **[ANALOG] est sélectionné dans [PC1] et [FORMAT] est réglé sur 1080/50P ou 1080/60P : [CLOCK] ne peut pas être réglé.**

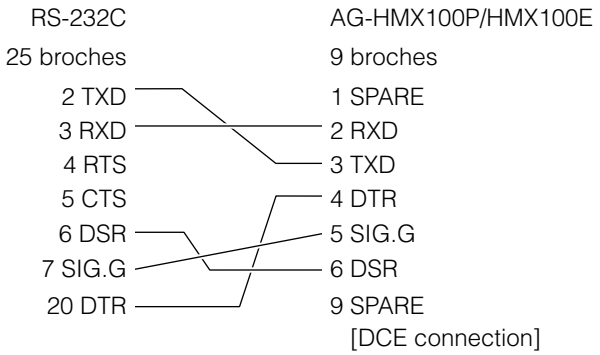
# Réglages pour l'interface externe

Cet appareil est équipé des interfaces externes décrites ci-dessous pour permettre de l'utiliser depuis un contrôleur externe ou un PC, ou encore de contrôler un projecteur depuis cet appareil.

Pour effectuer l'opération à distance, sélectionnez [RS-232C] ou [PJ] (projecteur) dans le sous-menu [RS-232C] du menu [SETUP] (→ page 30) et appuyez sur la touche PROJECTOR/REMOTE pour activer le contrôle RS-232C.

## Connecteur RS-232C

Permet le contrôle de toutes les fonctions sauf l'entrée et la sortie AUX. Lors de l'utilisation d'un câble de conversion avec connecteurs de 9 et 25 broches, raccordez le câble comme illustré ci-dessous.

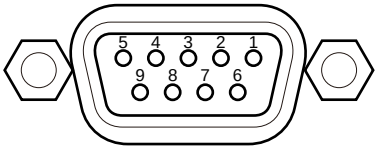


[DCE connection]

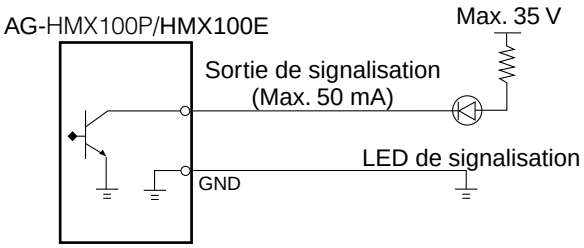
- Sous le contrôle RS-232C, l'opération est exécutée trois images après la réception de la commande appliquée.
- Lorsqu'un motif de transition est sélectionné, définissez la durée de transition sur 2 images ou plus. Si elle est définie sur moins de 2 images, la précision de l'image n'est pas garantie.

## Connecteur TALLY

Connecteur de sortie à collecteur ouvert pour le témoin de signalisation. Lorsque la vidéo de la source d'entrée 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8 est utilisée, la signalisation est émise.




| Broche n° | Signal |
|---|---|
| 1 | Source d'entrée 1 |
| 2 | Source d'entrée 2 |
| 3 | Source d'entrée 3 |
| 4 | Source d'entrée 4 |
| 5 | Source d'entrée 5 |
| 6 | Source d'entrée 6 |
| 7 | Source d'entrée 7 |
| 8 | Source d'entrée 8 |
| 9 | GND |




Exemple de connexion de signalisation

La signalisation est émise avec un max. de 35 V et un max. de 50 mA.

# Réglage de [RS-232C]

Cette section décrit les réglages requis pour utiliser cet appareil depuis un contrôleur externe via l'interface RS-232C.
L'interface RS-232C sert également à contrôler un projecteur depuis cet appareil.

| Commande rotative 1 | Commande rotative 2 | Commande rotative 3 | Commande rotative 4 | Commande rotative 5 |
|---|---|---|---|---|
| RS-232C | B. RATE<br>38.4k | DATA L.<br>8BITS | PARITY<br>NONE | PJ |
| | 9.6k<br>19.2k<br>38.4k<br>115.2k | 8BITS<br>7BITS | NONE<br>ODD<br>EVEN | PJ<br>RS-232C |

## Pour définir le débit de communication

Réglez [B. RATE] à l'aide de la commande rotative 2.
Vous pouvez sélectionner les vitesses suivantes.

| Réglage | Débit en bauds |
|---|---|
| [9.6 k] | 9600 bps |
| [19.2 k] | 19200 bps |
| [38.4 k] | 38400 bps |
| [115.2 k] | 115200 bps |

Le réglage par défaut est [9.6 k].

## Pour définir la longueur des données

Réglez [DATA L.] sur [8BITS] ou [7BITS] à l'aide de la commande rotative 3.
Le réglage par défaut est [8BITS].

## Pour définir la parité de communication

Réglez [PARITY] sur [NONE] (non définie), [ODD] (impair) ou [EVEN] (pair) à l'aide de la commande rotative 4.

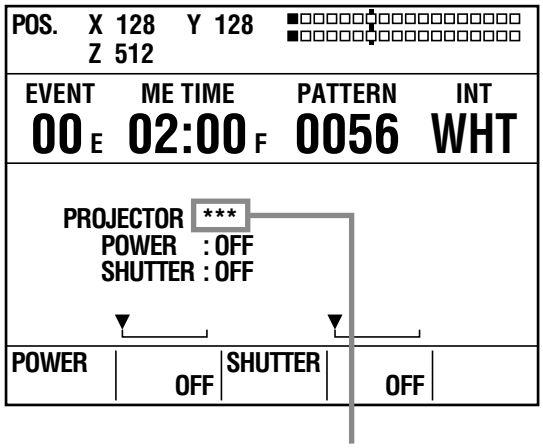
## Pour sélectionner le mode de communication

Vous pouvez sélectionner [PJ] (projecteur) et [RS-232C] à l'aide de la commande rotative 5.

Si [PJ] est sélectionné, l'écran de réglage du projecteur s'affiche lorsque la touche PROJECTOR/REMOTE est réglée sur ON, ce qui permet de contrôler un projecteur Panasonic depuis cet appareil.

### Écran de réglage du projecteur

L'état du projecteur connecté à cet appareil est affiché.




S'affiche pendant la surveillance du projecteur.

Lorsque le projecteur n'est pas compatible avec le système de communication de cet appareil ou que l'appareil ne peut obtenir aucune information à cause des différences dans le protocole de communication, « --- » s'affiche pour [POWER] et [SHUTTER].
De plus, « --- » s'affiche pour [SHUTTER] lorsque le projecteur est hors tension.

### Pour activer ou désactiver l’alimentation du projecteur

**1** Sélectionnez [ON] ou [OFF] à l’aide de la commande rotative 2, et appuyez sur la touche ↵.

**2** Appuyez de nouveau sur la touche ↵ lorsque le message [OK?] s’affiche.

### Pour contrôler la fonction d’obturateur du projecteur

**1** Sélectionnez [ON] ou [OFF] à l’aide de la commande rotative 3, et appuyez sur la touche ↵.

**2** Appuyez de nouveau sur la touche ↵ lorsque le message [OK?] s’affiche.

Les signaux noirs sont émis du connecteur PGM des connecteurs SDI et DVI-D vers les projecteurs sans fonction d’obturateur.

**◆ REMARQUE**

- **Si la communication est interrompue pendant le contrôle du projecteur, le fonctionnement entre l’appareil et le projecteur ne sera peut être pas fiable. (Par exemple, si le câble de communication est déconnecté après que l’obturateur soit déconnecté de l’appareil, le signal noir est émis du connecteur PGM.)**
- **Cet appareil surveille l’état du projecteur à des intervalles réguliers.**
  **Pendant la surveillance du projecteur, *** s’affiche sur l’écran, désactivant ainsi le contrôle du projecteur par cet appareil.**

# Index



## Numéros

[3D] ... ***26***

## A

Affichage de temps ... ***27***
Apprentissage d'incrustation ... ***9***
Atténuateur AUX ... 7, 21, 22, 28
Atténuateur MASTER ... 7, 28
Atténuateur MIC ... 7, 21, 22, 28
Atténuateurs audio, réglage ... 21
Atténuateurs, réglage ... 21
Atténuateurs SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 ... 7, 21
Attribution de mémoire ... ***28***
[AUDIO CH] ... 20
[AUDIO FADER] ... 21
[AUDIO LEVEL] ... ***28***
[AUDIO VIDEO] ... 17

## B

[BACK MATTE] ... 23
[BORDER] ... ***7***, ***8***, ***9***
Bordure de motif ... ***4***
Borne GND ... 8
[BUS] ... 20

## C

Canaux audio, réglage ... 20
[COLOR BAR] ... 24
[COLOR CANCEL] ... ***7***
Commande CONTRAST ... 6, 14
Commande et touche ASPECT ... 6, 31
Commande et touches rotatives TIME ... 6, 30, 33, ***10***
Commande GPI des effets vidéo ... ***27***
Commande PHONES ... 6, 28
Commande rotative TIME ... 6, 30, 33, ***10***
Commande rotative Z ... 6, 13, 22, 24, 31, ***14***
Commandes rotatives 1, 2, 3, 4 et 5 ... 6, 13, 14
Commutation/combinaison vidéo ... 28
Configuration ... 15
  Écran d'opération ... 15
Configuration du système de traitement vidéo HD ... 10
Configuration du système de traitement vidéo SD ... 9
Configuration initiale ... 12
Connecteur ADV-REF ... 8, 9–11, ***24***, ***29***
Connecteur DVI-I IN ... 8, 9–11, 27, ***29***
  Sources d'entrée, sélection ... 27
Connecteur G/L ... 8, 9–11, ***25***, ***29***
Connecteur GPI ... 8, ***27***
Connecteur MIC ... 8, 9–11
Connecteur PHONES ... 8, 28
Connecteur RS-232C ... 8, 11
Connecteurs AUDIO IN 1 à 4 L et R ... 8, 9–11
Connecteurs AUDIO OUT 1 L et R ... 8
Connecteurs AUDIO OUT 2 L et R ... 8
Connecteurs AUX IN L et R ... 8, 9–11
Connecteurs DVI-D OUT ... 8, 9–11, ***24***, ***25***
  Connecteur MULTI VIEW ... 8
  Connecteur PGM ... 8
Connecteurs HDMI IN 1, 2 ... 8, 10, 11
Connecteurs SDI IN 1 à 4 ... 8, 9–11, ***24***, ***25***
Connecteurs SDI OUT ... 8, 9–11, ***24***, ***25***
  Connecteur AUX ... 8
  Connecteur MULTI VIEW ... 8
  Connecteur PGM ... 8
  Connecteur PVW ... 8, 28
Connecteurs VIDEO IN 1, 2 ... 8, 9
Connecteur TALLY ... 8, ***30***
Contraste LCD, ajustement ... 14
Contrôleur externe, connexion ... 11
Couleurs de la vidéo, ajustement ... ***14***
[CROP] ... ***5***, ***7***, ***8***, ***9***, ***13***

## D

[DECAY] ... ***17***
[DEFOCUS] ... ***15***
[DIRECT PATTERN] ... 16
DSK ... 32, ***11***
[DSK EFFECTS] ... ***13***
[DSK IN/OUT] ... ***13***
[DSK KEY] ... ***12***
[DSK SOURCE] ... ***12***

## E

Économiseur d'écran ... ***27***
Écran de réglage ... 13
Écran de réglage du projecteur ... ***30***
Écran LCD ... 6, 13
[EFFECTS] ... ***4***, ***6***, ***7***, ***8***, ***9***
Effet de déplacement de mise au point ... ***15***
Effet de miroir ... ***17***
Effet de négatif ... ***17***
Effet de peinture ... ***17***
Effet d'évanouissement ... ***17***
Effet monochrome ... ***15***
Effet mosaïque ... ***15***
Effets ... ***3***
  Commutation/combinaison vidéo ... ***3***
Effets audio ... ***18***
Effets de commutation/combinaison vidéo ... ***3***
Effets de temps ... ***16***
[EQ] ... ***18***
Événement ... ***21***, ***22***
  Appel ... ***21***
  Enregistrement des effets/réglages ... ***21***
  Suppression ... ***22***
Exemples de configuration de système ... 9
Exemples de connexion ... 9
  Contrôleur externe ... 11
Exemples de connexions avec une caméra 3D
  Utilisation de deux caméras ... ***24***
  Utilisation de quatre caméras ... ***25***

## F

[FADE] ... ***13***
[FILE] ... ***20***
Fixe ... ***16***
Fondu (FADE) ... 33
  Réglage de la durée de transition ... 33

## G

[GEN LOCK] ... ***29***
Gradation ... 23

## I

Images fixes, affichage ... 26
Images fixes, sauvegarde comme vidéo interne ... 25
Incrustation de chrominance ... ***6***
  Annulation de couleur ... ***7***
  Bordure ... ***7***
  Effets ... ***7***
  Réglage d'incrustation ... ***6***
  Rognage ... ***7***
Incrustation de luminance ... ***7***, ***8***
  Bordure ... ***8***
  Effets ... ***8***
  Réglage d'incrustation ... ***8***
  Rognage ... ***8***
Incrustation de motif ... ***5***
Incrustation de motif de base ... ***5***
  Apprentissage d'incrustation ... ***6***
  Bordure de motif ... ***5***
  Effets ... ***6***
  Rognage ... ***5***
Incrustation de motif prédéfini ... ***5***
Incrustation de titre ... ***9***
  Bordure ... ***9***
  Effets ... ***9***
  Réglage d'incrustation ... ***9***
  Rognage ... ***9***
Incrustation externe ... ***7***
Incrustation finale ... 32, ***11***, ***13***
  Rognage ... ***13***
Indication d'heures ... ***27***
Interface externe ... ***29***

## K

[KEY] ... ***6***, ***8***
[KEY LEARN] ... ***9***

## L

Levier de transition ... 7, 16, 29

## M

Manette ... 6, 13, 22, 24, 29, 31, ***4***, ***6***, ***14***
Mémoire d'événement ... ***21***, ***22***
  Suppression ... ***22***
[MEMORY] ... 24, ***28***
Menu [AUDIO EFFECTS] ... ***18***
Menu [BASIC PATTERN KEY] ... ***5***
Menu [CHROMA KEY] ... ***6***
Menu [COLOR EFFECTS] ... ***14***
Menu [DSK FADE] ... ***12***, ***13***
Menu [EXT KEY] ... ***8***
Menu [INT VIDEO] ... 22
Menu [LUMINANCE KEY] ... ***8***
Menu [PATTERN KEY] ... ***5***
Menu(s) ... 14
  Liste ... 14
  Opérations de base ... 14
Menu [SETUP] ... 15, ***27***
Menu [TITLE KEY] ... ***9***
Menu [TRANSITION] ... ***3***
Menu [VIDEO EFFECTS] ... ***15***
[MIRROR] ... ***17***
[MODE] ... 15
Mode 3D ... ***26***
Mode de démarrage ... 15
Mode de gestion d'énergie ... ***27***
Modification ... ***3***
[MODIFY] ... ***3***
[MONO] ... ***15***
[MOSAIC] ... ***15***
Motifs de transition ... ***4***
  Effets ... ***4***
  Réglage ... ***3***
Motifs de volet, réglage ... ***3***
Motifs directs ... 16
Multi-strobo : ... ***16***

## N

[NEGA] ... ***17***
Niveau audio, réglage ... ***28***

## O

Ombre (SHADOW) ... ***4***
Opérations de fichier ... ***20***

## P

[PAINT] ... ***17***
[PAN] ... ***18***
[PATTERN EDGE] ... ***4***, ***5***
PC ... 27
  Création de sources vidéo ... 27
[PC1] ... 27
[PC2] ... ***29***
PC, réglages détaillés ... ***29***
Prévisualisation (vérification de vidéo/son) ... 27, 28
Prise d'alimentation AC IN ... 8

## R

Réglage de fondu ... ***13***
Réglage de format vidéo ... 19
Réglage de l'effet DSK ... ***13***
Réglage de l'égaliseur ... ***18***
Réglage de modificateur de voix ... ***19***
Réglage de panoramique ... ***18***
Réglage de source DSK ... ***12***
Réglage d'incrustation DSK ... ***12***
Réglage du bus ... 20
Réglages d'environnement ... ***27***
Réglages de système ... ***27***
[RS-232C] ... ***30***
RS-232C
  Connecteur ... ***25***, ***29***
  Réglages ... ***30***

## S


Séquences vidéo, affichage ..... 26
Séquences vidéo, sauvegarde comme vidéo interne .. 26
Sortie de barre de couleur ..... 24
Sorties de caméra 3D ..... ***24***
  Comme signal SIDE BY SIDE ..... ***24***
Sources d'entrée ..... 28
  Réglage ..... 17
Sources d'entrée vidéo/audio, réglage ..... 17
Sources vidéo, sélection ..... 24, 27, 28
  Création sur PC ..... 27
  Images fixes ..... 24
  Séquences vidéo ..... 24
  Vidéo interne, sélection ..... 28
Sources vidéo/son, sélection ..... 28
  Sources d'entrée, sélection ..... 28
Strobo ..... ***16***
Synchronisation externe ..... ***29***
[SYSTEM1] ..... ***27***
[SYSTEM2] ..... ***27***


## T


[TIME EFFECTS] ..... ***16***
Touche ↵ ..... 7
Touche – (moins) ..... 6, 30, ***21***, ***22***
Touche + (plus) ..... 7, 30, ***21***, ***22***
Touche . (point) ..... 7, 27, ***22***
Touche AUDIO EFFECTS ..... 6, ***18***
Touche AUDIO FOLLOW VIDEO ..... 7, 29, 30, 33, ***18***
Touche AUTO TAKE ..... 7, 29, ***21***
Touche CENTER ..... 6, 29, 31, ***14***
Touche CHROMA KEY ..... 7, ***6***
Touche de réglage DSK ..... 6, 32
Touche de réglage FADE ..... 6, 33
Touche de réglage ME ..... 6, 30
Touche de sélection A/PROG ..... 7, 28
Touche de sélection B/PRESET ..... 7, 28
Touche de sélection DSK ..... 7, 28, ***12***
Touche d'exécution AUDIO EFFECTS ..... 7, ***18***
Touche d'exécution DSK ..... 7, 32
Touche d'exécution FADE ..... 7, 33
Touche DSK EFFECTS ..... 7, 32
Touche DSK FADE ..... 6, ***12***
Touche EVENT RECALL ..... 7, ***21***, ***22***
Touche EVENT SET ..... 7, ***21***
Touche EXT KEY ..... 7, ***8***
Touche HOLD ..... 6, 29, 31
Touche INT VIDEO ..... 6, 22
Touche LUM KEY ..... 7, ***8***
Touche ME PVW ..... 7, 28
Touche MIX ..... 7
Touche ONE WAY ..... 7, 30
Touche PATTERN ..... 6, 30
Touche POWER ..... 6, 12
Touche PROJECTOR/REMOTE ..... 6, 11, ***29***, ***30***
Touche REVERSE ..... 7, 31
Touche SCENE GRABBER ..... 6, 31
Touche SETUP ..... 6, 15
Touche SHIFT ..... 7, 21, 22, 24, 27, 28, ***4***, ***10***, ***14***, ***15***, ***16***
Touches COLOR EFFECTS ..... ***14***
Touches de menu ..... 6, 14
Touches de motifs directs de transition ..... 7, 16
Touches de motifs directs d'incrustation ..... 7, 16
Touches de sélection de source de bus A/PROG .... 7, 18
  Touche INT ..... 7
  Touche SHIFT ..... 7
  Touches SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 ..... 7
Touches de sélection de source de bus B/PRESET . 7, 18
  Touche INT ..... 7
  Touche SHIFT ..... 7
  Touches SOURCE 1/5, 2/6, 3/7, 4/8 ..... 7
Touches EFFECTS pour les bus A/PROG et B/
  PRESET ..... 7, ***14***, ***15***, ***16***
  Touches COLOR EFFECTS ..... 7
  Touches STILL ..... 7
  Touches STROBE ..... 7
  Touches VIDEO EFFECTS ..... 7
Touches numériques (0 à 9) ..... 6, 30, 33, ***6***, ***10***, ***21***, ***22***
Touches PREVIEW ..... 7, 28
Touches STILL ..... ***16***
Touches STROBE ..... ***16***
Touches VIDEO EFFECTS ..... ***15***
Traînée (TRAIL) ..... ***4***
Transition ..... 29, 30, ***3***
  Écran de réglage ..... ***3***
  Réglage temporaire ..... 30
  Transition AB ..... 29
  Transition de programme présélectionné ..... 30
Transition AB ..... 29
Transition de programme présélectionné ..... 30


## V


Vidéo 3D ..... ***23***
Vidéo de cache arrière ..... 23
[VIDEO FORMAT] ..... 19
Vidéo interne ..... 28
  Écran de réglage ..... 22
[VOICE] ..... ***19***


## Z


Zone de touches numériques ..... 6, 30, 33, ***6***, ***10***, ***21***, ***22***
Zone PATTERN ..... 7, 16, 30, ***6***, ***8***

# Liste de motifs de transition

## Légendes

- Il arrive que deux ou plusieurs numéros soient définis pour un seul motif (numéros doubles).
  **Exemple :** Le même motif d'incrustation de base est appelé, que 24 ou 701 soit déterminé.
- Lorsque vous déterminez le numéro dans la colonne pour laquelle « +Diss » est affiché, un motif avec effet de dissolution est appelé.
  **Exemple :** Le même motif Slide1 est appelé, que 43 ou 1311 soit déterminé. Cependant, si la transition est exécutée avec 43 ou 1311 spécifié, c'est le volet de transition ou le mixage de transition qui est respectivement exécuté.
  Lorsque vous déterminez le numéro dans la colonne pour laquelle « Diss+Exp » est affiché, un motif avec effet de dissolution et effet d'expansion est appelé.
- Les motifs COMP SINGLE, COMP BOTH, SLIDE, MULTI et Opaque sont les motifs de base auxquels sont appliqués les effets MODIFY correspondants comme l'indiquent les flèches (→ page Vol.2-3). (**Exemple :** Lorsque SLIDE est appliqué comme effet MODIFY au motif de base 1, le motif 43, 1301 ou 1304 est généré.)

**+Diss :** Ceci signale un motif auquel l'effet de dissolution peut être appliqué.
**A :** Un changement momentané du format de l'image est disponible (→ page Vol.1-30).
**O :** La fonction sens unique est disponible (→ page Vol.1-29). (Seulement lorsque [BUS] dans le menu [SETUP] est réglé sur [AB].)
**R :** La fonction inverser est disponible (→ page Vol.1-29).
**XY :** L'ajustement de la position XY avec la manette est disponible (→ page Vol.1-29).
**Z :** L'ajustement de la position Z avec la manette est disponible (→ page Vol.1-29).

*1 Les motifs SLIDE ne peuvent être utilisés pour l'incrustation finale.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Basic** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** | **23** |
| | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **A, O, R, XY** | **A, O, R, XY** | **A, O, R, XY** | **A, O, R, XY** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** |

**+COMP SINGLE**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **COMP SINGLE** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Doubles +Diss** | **28 1501 1521** | **29 1502 1522** | **30 1503 1523** | **31 1504 1524** | **36 1505 1525** | **37 1506 1526** | **38 1507 1527** | **39 1508 1528** | **40 1509 1529** | **41 1510 1530** | | **42 1511 1531** | **128 1512 1532** | | **129 1513 1533** | | | | | | | | |
| | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | | **O,R** | **A, O, R, XY** | | **A, O, R, XY** | | | | | | | | |

**+COMP BOTH**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **COMP BOTH** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Doubles** | **32 1541** | **33 1542** | **34 1543** | **35 1544** | **130 1545** | **131 1546** | **132 1547** | **133 1548** | | | | | | | | | | | | | |
| | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | | | | | | | | | | | | | |

**+SLIDE**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **SLIDE*1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Doubles +Diss** | **43 1301 1311** | **44 1302 1312** | **45 1303 1313** | **46 1304 1314** | **51 1505 1315** | **52 1306 1316** | **53 1307 1317** | **54 1308 1318** | | | | | | | | | | | | | |
| | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | | | | | | | | | | | | | |

**+MULTI**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MULTI** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | **63** | **64** | **65** | **66** | **67** | **68** | **69** | **70** | | | | | | | | **71** | **72** | **73** | **74** | **75** | **76** | **77** | **78** |
| | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | | | | | | | | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** |

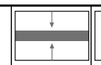
**+Blinds**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Blinds** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | **79** | **80** | **81** | **82** | **83** | **84** | **85** | **86** | **87** | **88** | **89** | **90** | **91** | **92** | **93** | **94** | **95** | **96** | **97** | **98** | **100** | **101** | **102** |
| | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **A, O, R, XY** | **A, O, R, XY** | **A, O, R, XY** | **A, O, R, XY** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** | **O,R** |

| Basic2 | | | | | | | | | | | | | | | | LUM | CUT MIX | SAT MIX |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Doubles | 183<br>801 | 184<br>802 | 185<br>803 | 186<br>804 | 187<br>805 | 188<br>806 | 189<br>807 | 190<br>808 | 191<br>809 | 192<br>810 | 193<br>811 | 194<br>812 | 195<br>813 | 196<br>814 | | 197<br>1082 | 198<br>1083 | 199<br>1084 |
| | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | | | | |

| Mtrix | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Doubles | 24<br>701 | 25<br>702 | 26<br>703 | 27<br>704 | 705 | 706 | 707 |
| | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R | O,R |

| MIX | | | | | NAM |
|---|---|---|---|---|---|
| Doubles | 55<br>1010 | 56<br>1080 | 57 | 58 | 60*3<br>1081 |
| | | | O, R | O, R | |

| Tumble*2 |  | |
|---|---|---|
| Doubles | 141<br>1549 | 142<br>1550 |
| | O,R | O,R |

| DVE*1<br>BPreset*2 | Mosaic XY | Mosaic X | Mosaic Y | Defocus | H Mirror | V Mirror | HV Mirror | Nega YC | Nega Y | Nega C | Mono | Paint | CUT | Still Field | Still Fram | Strobe | 4Multi Strob | 9Multi Strob | 16Multi Strob | Decay | Video Fa B | Color Fa B | V+C Fa B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Doubles | 200<br>1001 | 201<br>1002 | 202<br>1003 | 203<br>1004 | 204<br>1021 | 205<br>1022 | 206<br>1023 | 207<br>1030 | 208<br>1031 | 209<br>1032 | 210<br>1033 | 211<br>1034 | 212<br>1059 | 213<br>1060 | 214<br>1061 | 215<br>1062 | 216<br>1063 | 217<br>1064 | 218<br>1065 | 219<br>1066 | 220<br>1067 | 221<br>1068 | 222<br>1069 |

| Shutter*1*4 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Doubles | 223<br>1091 | 224<br>1092 | 225<br>1093 | 226<br>1094 |
| | O,R | O,R | O,R | O,R |

| Direct Pattern | DT 1 | DT 2 | DT 3 | DT 4 | DT 5 | DT 6 | DT 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 |

| Panel | Panel | Panel |
|---|---|---|
| | 0 | 99 |
| | O,R | O,R |

*1 Les motifs DVE ou d’obturateur ne peuvent être utilisés pour l’incrustation finale.

*2 Lorsqu’un motif prédéfini DVE B est sélectionné, le motif dont les effets correspondent au numéro déterminé pour le motif MIX (65) est appelé.

*3 Lors de l’utilisation du motif 60 (1081), la vidéo commutée ne peut être prévisualisée même si le levier de transition est placé en position A ou B et que la touche ME PVW est activée.

*4 Lors de l’utilisation de ces motifs, il n’est pas possible d’exécuter de transition avec le levier de transition. Utilisez la touche AUTO TAKE pour exécuter la transition.

# Liste de motifs d'incrustation

## Légendes

- Il arrive que deux ou plusieurs numéros soient définis pour un seul motif (numéros doubles).
  **Exemple :** Le même motif d'incrustation de base est appelé, que 62 ou 3101 soit déterminé.
- Lorsque vous déterminez le numéro dans la colonne pour laquelle « +Diss » est affiché, un motif avec effet de dissolution est appelé.
  Lorsque vous déterminez le numéro dans la colonne pour laquelle « Exp » est affiché, un motif avec effet d'expansion (apparence de motif avec expansion) est appelé.
  Lorsque vous déterminez le numéro dans la colonne pour laquelle « Diss+Exp » est affiché, un motif avec effet de dissolution et effet d'expansion est appelé.

**+Diss :** Ceci signale un motif auquel l'effet de dissolution peut être appliqué.
**EXP :** Ceci signale un motif dont l'apparence est étendue.
**EXP+Diss :** Ceci signale un motif qui semble étendu avec l'effet de dissolution.
**A :** Un changement momentané du format de l'image est disponible (→ page Vol.1-30).
**K :** Le réglage de l'apprentissage d'incrustation est disponible (→ page Vol.2-9).
**R :** La fonction inverser est disponible (→ page Vol.1-29).
**S :** La fonction capture de scène est disponible (→ page Vol.1-31).
**XY :** L'ajustement de la position XY avec la manette est disponible (→ page Vol.1-29).
**Z :** L'ajustement de la position Z avec la manette est disponible (→ page Vol.1-29).

| Basic Pattern Key | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| +Diss<br>Exp<br>Exp+Diss | 3001<br>3021<br>3041 | 3002<br>3022<br>3042 | 3003<br>3023<br>3043 | 3004<br>3024<br>3044 | 3005<br>3025<br>3045 | 3006<br>3026<br>3046 |
| | A, K, R,<br>S, XY, Z | A, K, R,<br>S, XY, Z | A, K, R,<br>S, XY, Z | A, K, R,<br>S, XY, Z | A, K, R,<br>S, XY, Z | A, K, R,<br>S, XY, Z |

| Basic Key | CHR | LUM | EXT |
|---|---|---|---|
| Doubles | 62<br>3101 | 61<br>3102 | 59<br>3103 |
| | R | R | R |

| PinP | | | | |
|---|---|---|---|---|
| +Diss<br>Exp<br>Exp+Diss | 3301<br>3311<br>3321 | 3302<br>3312<br>3322 | 3303<br>3313<br>3323 | 3304<br>3314<br>3324 |
| | A, K,<br>XY, Z | A, K,<br>XY, Z | A, K,<br>XY, Z | A, K,<br>XY, Z |

| Spot Light | Back | Back |
|---|---|---|
| +Diss<br>Exp<br>Exp+Diss | 3305 | 3315<br>3325 |
| | A, K, R,<br>S, XY, Z | A, K, R,<br>S, XY, Z |

| Key Learn | Key Learn1 | Key Learn2 | Key Learn3 | Key Learn4 | Key Learn5 | Key Learn6 | Key Learn7 | Key Learn8 | Key Learn9 | Key Learn10 | Key Learn11 | Key Learn12 | Key Learn13 | Key Learn14 | Key Learn15 | Key Learn16 | Key Learn17 | Key Learn18 | Key Learn19 | Key Learn20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 9000 | 9001 | 9002 | 9003 | 9004 | 9005 | 9006 | 9007 | 9008 | 9009 | 9010 | 9011 | 9012 | 9013 | 9014 | 9015 | 9016 | 9017 | 9018 | 9019 |

| Title | T-1 | T-2 | T-3 | T-4 | T-5 | T-6 | T-7 | T-8 | T-9 | T-10 | T-11 | T-12 | T-13 | T-14 | T-15 | T-16 | T-17 | T-18 | T-19 | T-20 | T-21 | T-22 | T-23 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| +Diss | 9501 | 9511 | 9521 | 9531 | 9541 | 9551 | 9561 | 9571 | 9581 | 9591 | 9601 | 9611 | 9621 | 9631 | 9641 | 9651 | 9661 | 9671 | 9681 | 9691 | 9701 | 9711 | 9721 |
| Title | T-24 | T-25 | T-26 | T-27 | T-28 | T-29 | T-30 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| +Diss | 9731 | 9741 | 9751 | 9761 | 9771 | 9781 | 9791 | | | | | | | | | | | | | | | | |

| Direct Pattern | DK 1 | DK 2 | DK 3 | DK 4 | DK 5 | DK 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 |